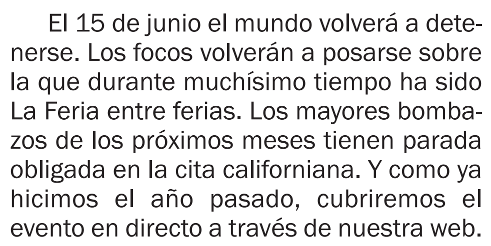


games tribune
www.gamestribune.com
magazine
AÑO 2 / NÚMERO 16 / JUNIO 2010
XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO DS - PC
ANÁLISIS
Red Dead Redemption
Monster Hunter Tri
Modnation Racers
Lost Planet 2
Alan Wake
AVANCES
Prince of Persia
Demon's Souls
Halo Reach
RED DEAD REDEMPTION
Entrevista al PM de Lost Planet 2 en España
Square-Enix y la era Nomura
briconsola.com lagrann.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com
portalgameover.com hombreimaginario.com logros360.com

editorial

NÚMERO 16 - JUNIO 2010

Acechando el E3



El 15 de junio el mundo volverá a detenerse. Los focos volverán a posarse sobre la que durante muchísimo tiempo ha sido La Feria entre ferias. Los mayores bombazos de los próximos meses tienen parada obligada en la cita californiana. Y como ya hicimos el año pasado, cubriremos el evento en directo a través de nuestra web.

Muchos son los rumores que siempre rodean a esta macropresentación. Pérdidas de exclusividades, anuncios franquicia o resurgimiento de viejas glorias. Siempre ocurre algo que acaba por colmar las expectativas que todo amante de los videojuegos tiene puestas en estos tres días mágicos.

Pero en esta fiesta se ha colado un invitado no esperado. Veremos la presentación oficial de una nueva consola, **RetroN 3**, de la cual os hablamos ampliamente en nuestro interior. Y a buen seguro sabremos muchas más cosas de **Halo Reach**, **Dead Space 2** o **God Eater**.

Pero esos son los esperados. Mientras tanto seguimos apurando la cresta de la ola con los juegos que ya tenemos entre nosotros. La locura del salvaje oeste se ha instalado en el salón de nuestra casa con **Red Dead Redemption**. Viajaremos a planetas coloniales con **Lost Planet 2**. O crearemos batidas de caza contra criaturas nacidas de tus peores pesadillas con **Monster Hunter 3 Tri**. Sin olvidar la nueva aventura de **Prince of Persia**. La locura del pixel de **3D dot** o las frenéticas carreras de **ModNation Racers**. Y mientras echaremos unos **FIFA** a la espera de que la Roja acabe ganando el mundial. Ya es junio en GTM.



GONZALO MAULEÓN
COORDINADOR





índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS



Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

El segundo DLC de Modern Warfare 2 llegará en junio

El segundo pack de mapas multijugador de Call of Duty: Modern Warfare 2 llegará, de forma exclusiva y a nivel mundial, a la plataforma de entretenimiento online Xbox LIVE el próximo 3 de junio, con la disponibilidad del Paquete Resurrección de Call of Duty: Modern Warfare 2. Con cinco nuevos mapas, el Paquete Resurrección sigue los pasos del exitoso Paquete Estímulo de Call of Duty: Modern Warfare 2.

Además, y para celebrar este nuevo lanzamiento, Infinity Ward ofrecerá dos fines de semana de Doble Puntuación, que tendrán lugar el fin de semana que comienza el 28 de mayo, y el del viernes 4 de junio. Una gran oportunidad para poder subir de niveles y desbloquear nuevas armas.

Más contenido descargable para PES 2010

Konami Digital Entertainment ha anunciado el lanzamiento de un nuevo pack gratuito de contenido descargable para PES 2010 el próximo 8 de Junio.

La descarga estará disponible para las versiones de PlayStation 3, Xbox 360 y PC, actualizando las equipaciones de 18 combinados nacionales. Estos son Japón, Ghana, Costa de Marfil, Argentina, Brasil, Irlanda, Italia, Inglaterra, Grecia, Croacia, Suecia, España, Alemania, Francia, Holanda, Portugal, Australia y Corea. De forma paralela, también se actualizarán algunas de las plantillas de convocados de estas selecciones.

PES 2010 está disponible a 29,95€ en consolas y a 14,95€ en PC.

The Witcher 2: Assassins of Kings llegará a Europa

NAMCO BANDAI ha confirmado hoy que distribuirá The Witcher 2: Assassins of Kings de la desarrolladora polaca CD Projekt RED en todo Europa, Oriente Medio, África y la región Asia-Pacífico. La secuela del exitoso RPG para PC The Witcher, varias veces premiado y que ya ha vendido más de un millón y medio de copias a nivel mundial, está previsto para su lanzamiento en 2011.

"Estamos muy emocionados y orgullosos de añadir The Witcher 2 a nuestro catálogo de 2011", comentó Olivier Comte, "El equipo de CD Projekt RED es uno de los más apasionados y talentosos del mundo, y están totalmente comprometidos para desarrollar la mejor experiencia posible para los aficionados."



2K Games ha anunciado que Sid Meier's Pirates!, la clásica aventura de piratas en alta mar, estará disponible en Otoño para Wii. El juego está siendo desarrollado por 2K China y surcaremos los mares del Caribe del S. XVII



Blur incluirá integración con Facebook

El nuevo título de Bizarre Creations incorpora una funcionalidad única, que permite a los usuarios compartir la experiencia de juego con sus amigos.

Activision ha anunciado que Blur incluirá una nueva funcionalidad social, al permitir a los jugadores desafiar a sus amigos y compartir con ellos sus logros y mejoras, gracias a la integración directa del videojuego con Facebook.

Blur permite enviar retos a los contactos del jugador en Facebook, compartir con ellos sus fotografías in-game, las estadísticas de las carreras en las que ha participado, desbloquear item y mucho más, tanto en el modo para un jugador como en el multijugador.

"La novedosa integración de Blur con Facebook permite a los jugadores interactuar de forma sencilla con sus amigos, compartir su experiencia de juego y las emociones que este videojuego transmite", ha comentado Dan Rose, Vicepresidente de Alianzas y Marketing de Facebook. "Blur es un título pionero para la nueva generación de videojuegos y, gracias a su integración con Facebook, llega a una red social de más de 400 millones de usuarios".



SONY CONFIRMA KILLZONE 3

Sony Computer Entertainment Europe ha confirmado el regreso de Killzone a PlayStation 3. Vuelve la acción a gran escala que caracteriza a esta saga de shooters en primera persona : Killzone 3 supondrá una experiencia cinemática aún más intensa que sus predecesoras. Con más vehículos, armas explosivas de alta potencia y un feroz sistema de combate cuerpo a cuerpo, condensa la lucha contra el despiadado ejército Helghast. Se trata de un enfrentamiento en el que David planta cara a un Goliat que cuenta con miles de tropas y un arsenal termonuclear.

Con niveles diez veces más grandes que los de Killzone 2, el jugador se enfrentará a brutales combates en escenarios hostiles de Helghan, que amenazan con sepultarle en este mortífero planeta. Killzone 3 hará que los jugadores se arrastren por páramos radioactivos, que se pierdan en una letal jungla alienígena, que se enfrenten a las condiciones medioambientales más extremas y que lleven la batalla al espacio mientras luchan contra la dominación Helghast. Además, el juego será compatible con 3D estereoscópico.

Fecha de lanzamiento de KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

Square Enix y Disney Interactive Studios han anunciado hoy que KINGDOM HEARTS Birth by Sleep llegará al mercado europeo el próximo 10 de septiembre, en exclusiva para PSP.

El juego cuenta con personajes totalmente nuevos además de escenarios Disney totalmente reconocibles entre los que se puede encontrar el mundo de Blancanieves, la Cenicienta y la Bella Durmiente. Gracias a todo esto, se consigue que el juego sea uno de los títulos más bonitos jamás lanzados para PSP.

Larry Sparks, vicepresidente de Square Enix Ltd. comentó al respecto: "KINGDOM HEARTS Birth by Sleep es un juego espectacular que traerá alegría, acción y suspense a cualquiera que se embarque en esta épica aventura. Birth by Sleep es uno de los juegos más hermosos que jamás hayan salido para el sistema PSP.

Halo: Reach saldrá a la venta el 14 de septiembre

Microsoft ha anunciado que Halo: Reach llegará a las tiendas de todo el mundo el próximo 14 de septiembre (15 de septiembre en Japón). Se trata de la precuela de la exitosa trilogía Halo, que ha sido nombrada recientemente como la serie de videojuegos más importante de la historia, según el Libro Guiness de los Records.

"Halo: Reach es la culminación de una década de Halo, una saga que se ha convertido en todo un fenómeno de la cultura pop," ha comentado Phil Spencer, vicepresidente corporativo de Microsoft Game Studios. "Al igual que Halo: Combat Evolved fue el referente en la primera Xbox y definió una década de entretenimiento, Halo: Reach elevará el listón en los videojuegos y hará que 2010 sea el mejor año en la historia de Xbox." La beta, según Microsoft, ya ha sido probada por casi 3 millones de personas.

Fox emitirá BrightFalls, la miniserie de Alan Wake

FOX, el canal televisión de las series internacionales, cuenta en su parrilla con una nueva "serie" muy peculiar que nos llevará a explorar el terror ancestral que todos tenemos dentro: el miedo la oscuridad. Sin embargo, no se trata de una "serie al uso", sino del videojuego Alan Wake que aspira a convertirse en un clásico de la temporada.

Por primera vez, un videojuego se "estrena" en un canal de televisión como una auténtica serie. Alan Wake pondrá a los jugadores en la piel de Alan Wake, un conocido escritor de novelas de suspense. Tras sufrir un bloqueo narrativo, Alan viaja a un pequeño pueblo para buscar inspiración con su mujer Alice. Nada más llegar, los acontecimientos se tuercen y el viaje idílico adquiere tintes de suspense dignos de un relato de Stephen King.





La gran historia de los videojuegos

por entregas

Capitulo 13: 1996, N64, Diablo y más

1996: N64, Diablo y mucho más

Cada número que pasa se hace más díficil condensar todo un año videojueguil en las páginas reservadas para la sección. En 1996 Nintendo saca su consola de 64 bits y el resto responden con una de las mejores cosechas de títulos de todos los tiempos

Tras varios retrasos y dos años después de que Sony lance su Playstation y Sega la Saturn, Nintendo pone en las tiendas japonesas su nueva consola de 64 bits el 23 de junio de 1996, el mercado americano la recibiría en septiembre del mismo año y en Europa tuvimos que esperar hasta marzo de 1997. Cerca de 500.000 unidades vendidas en solo una semana y más de 30 millones a lo largo de toda su vida son buenos números para cualquier otro pero no para Nintendo, que por primera vez ve como le ganan una batalla en el mundo de las consolas. Uno de los factores determinantes fue la apuesta de la gran N por el cartucho, es indudable que tiene ventajas pero también inconvenientes que a la larga lastraron a la consola de 64 bits de Nintendo.

La N64 dispone de una arquitectura MIPS 64-bit RISC CPU R4300i a 93,75 MHz, dos coprocesadores a 62,5 MHz, un procesador de video (GPU) con Búfer Z, anti-aliasing, mapeado de texturas realista, corrección de perspectiva y mapeado del entorno; una memoria RAMBUS D-RAM 4 Mbytes Ampliable a 8 Mbytes mediante Expansion Pack y una resolución que va desde 256x224 a 640x480 puntos. Pero Nintendo 64 no fue pionera solo en especificaciones, lo fue especialmente en el mando que fue el primero en incluir unos botones dispuestos en cruz diseñados especialmente para que el usuario tomara el control de aspectos propios de juegos basados en entornos tridimensionales- Otras innovaciones fueron el incluir un stick analógico, el cual permite un control de movimiento más preciso, o la función de vibración gracias al llamado Rumble Pak, que consiguió que el mando de Nintendo 64 fuera el primero en vibrar y transmitir sensaciones al jugador.

La otra razón por la que N64 se vio superada por Playstation fue la perdida de exclusividades, la dificultad y los altos costes en programar para la nueva consola de Nintendo y una agresiva (e inteligente) política por parte de Sony con las desarrolladoras llevaron a esa situación.



A pesar de verse superada por la Playstation de Sony, Nintendo 64 fue una máquina que marcaría el paso de las siguientes generaciones de videoconsolas.



Diablo popularizó los juegos de rol entre un público que nunca se había sentido atraido por el género. Es solo uno de sus muchos méritos.

Pocas desarrolladoras han logrado el prestigio de Blizzard, y gran parte de culpa lo tiene la saga Diablo. Se trata de un juego de rol de acción en tercera persona. En Diablo tomaremos el papel de un humano que se ve en medio de la eterna batalla entre el bien y el mal, tres demonios exiliados en el mundo mortal consideran que con los



humanos de su parte pueden ganar la guerra, os demonios exiliados inyectan en los hombres sus esencias de odio, terror y destrucción provocando muertes y guerras sin sentido que causaron gran dolor a la humanidad. Con el propósito de detener esa locura un arcángel llamado Tyrael reunió a los más poderosos magos del mundo mortal para formar la orden de los Horadrim. Esta coalición tendría la misión de encerrar a los espíritus de los tres demonios en unos artefactos llamados Piedras del Alma. Es solo el comienzo de una gran historia que enganchó a un sinfín de jugadores y que los acercó a un género que nunca habían jugado, el rpg.

El juego cuenta con modalidad para un jugador y multijugador. A lo largo de varias búsquedas que te encomiendan los habitantes de Tristán, debes abrirte paso en el laberinto con el fin de subir de nivel, aumentar el poder de tus hechizos y encontrar mejores equipamientos que te permitan enfrentarte a Diablo.

En el modo multijugador Blizzard ofrece la posibilidad de jugar en TCP/LAN pero donde realmente destaca en este apartado es en su conexión con el servidor de Blizzard: Battle.net. El modo multijugador permite hasta a 4 jugadores realizar una partida cooperativa descendiendo por los 16 niveles del monasterio de Tristán.

Diablo fue lanzado inicialmente para Windows 95 y posteriormente portado a otras plataformas como MacOS o Playstation. A pesar de que Blizzard trató de impedir el modding, existen mods hechos para Diablo que posibilitan nuevas acciones, monstruos, objetos y aventuras.

En 1997 Sierra compra los derechos de lanzamiento de una



expansión y pone en el mercado Diablo Hellfire, Blizzard retoma la serie en 2000 con Diablo II y su expansión Diablo II: Lord of Destruction (2001). Diablo III es uno de los juegos más esperados por todos los jugadores que disfrutaron (y disfrutan) horas y horas con una saga que ha pasado a la historia del videojuego.

Nintendo sabe que la competencia le ha tomado ventaja al lanzar sus consolas antes y acompaña a la Nintendo 64 de una buena colección de juegos a lo largo de su primer año de vida. Destaca por encima de todos Super Mario 64, el salto a las 3D del fontanero mascota de la casa. Banjo Kazooie, Wave Race 64 o Star Wars: Shadows of the Empire son algunos de los otros grandes



juegos que acompañaron a la N64 en su estreno en tiendas. Nintendo tiene consola nueva pero no olvida a los jugadores de sus otras plataformas. SNES recibe entre otros el gran Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, un título en el que trabajaron conjuntamente Shigeru Miyamoto e Hironobu Sakaguchi. Street Fighter Alpha 2, Kirby Super Star o Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble! son otros títulos que nos tuvieron horas y horas frente a la televisión.

Una nueva saga revitalizó la portátil de Nintendo en 1996, nos referimos a Pokémon que lanza sus primeros juegos (Red & Blue) y da comienzo a una larga carrera de éxitos en todo tipo de plataformas y un ejemplo de como un videojuego puede trascender nuestro mundillo y convertirse en todo un fenómeno social.

Sega apuesta por la Saturn y los jugadores de Megadrive ven como poco a poco se van quedando sin buenos lanzamientos, destacamos Ultimate Mortal Kombat 3 o Sonic ·3D Blast en este 1996. Uno de los títulos más destacados de todo el catálogo de Saturn es el inicio de otra de las grandes sagas de la historia del videojuego, llega Lara Croft con su Tomb Raider. No podemos dejar en el tintero un título que no olvidarán todos los que tuvieron la fortuna de disfrutarlo: NiGHTS into Dreams... del Sonic Team. Sega hizo también un excelente trabajo en la conversión de la arcade Virtua Cop 2 a su consola de 64 bits.

Pero quien realmente toma carrerilla es Sony con su Playstation: Tekken 2, Resident Evil, Tomb Raider, Wipeout XL, Soul Blade, Die Hard Trilogy, Vandal Hearts, Clock Tower, Blood Omen: Legacy of Kain, Crash Bandicoot

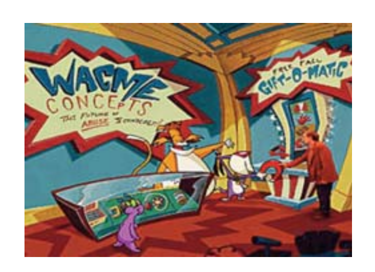


o Street Fighter Alpha 2 conforman un catálogo apetecible para todo tipo de jugadores. Y los platos fuertes aún estaban por llegar, la estrategia de Sony con desarrolladoras y distribuidoras se estaba fraguando pero aún no había alcanzado los frutos que en Sony pretendían. Sega no lo supo ver y Nintendo reaccionó tarde.



El PC compatible bajo DOS o el nuevo Windows 95 siguen siendo la plataforma preferida por muchos jugadores para sus ratos de ocio, las compañías lo saben y no dejan de lanzar buenos títulos para los "peceros". A nuestro juego del año se unen otros juegos de rol como Advanced Dungeons & Dragons: Birthright -- The Gorgon's Alliance, Albion, Blood Omen: Legacy of Kain o The Elder Scrolls: Daggerfall de Bethesda Softworks.

La aventura gráfica y la aventura en general siguen siendo géneros estrella en ordenadores y en 1996 aparecen en tiendas Broken Sword: Circle of Blood, The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Rose Tattoo, el primer título de Tomb Raider, Toonstruck, SilverLoad o Timelapse de GTE Interactive Media.



Doom ha creado escuela y muchos son los que aspiran a su reinado, id Software no quiere perder su situación de dominio y el 31 de mayo de 1996 lanza Quake, introduce algunos de los mayores avances en el género de los videojuegos en 3D: utiliza modelos tridimensionales para los jugadores y los monstruos en vez de sprites bidimensionales; y el mundo donde el juego tiene lugar está creado como un verdadero espacio tridimensional, en vez de ser un mapa bidimensional con información sobre la altura representado en tres dimensiones. id no abandona el mundo Doom y lanza Final Doom, una extensión de Doom II. El género FPS se asienta con otros títulos notables como Hexen: Deathkings of the Dark Citadel o Heretic: Shadow of the Serpent Riders, ambos también de id. Pero la competencia llega por parte de 3D Realms Entertainment y su Duke Nukem 3D, uno de los personajes más carismáticos de la historia del videojuego y una colección de topicazos como pocas veces hemos visto en un título para un juego gamberro y divertido como pocos. Duke Nukem For Ever se va a convertir en el juego más esperado de la breve pero intensa historia del videojuego.



Los juegos de estrategia y simulación de todo tipo siguen ocupando horas y horas de los jugones, The Settlers II: Veni, Vidi, Vici de Blue Byte Studio GmbH es





El personaje: Shinji Mikami

Shinji Mikami nació el 11 de agosto de 1965. Tras graduarse en la universidad Doshisha, en 1990 pasa a formar parte de Capcom. Inicialmente solo participó en proyectos para Game Boy. Su primer juego fue Capcom Quiz: Hatena no Daiboken, un juego que le ocupó 3 meses. Su siguiente proyecto fue el juego de ¿Quien engañó a Roger Rabbit? (1991), también para Game Boy. Tras trabajar en un juego de F1 finalmente cancelado, da el salto a las consolas de sobremesa como productor del grandísimo Aladdin de SNES (1993), que puede considerarse su primer gran éxito. Repitió al año siguiente con otro juego para Disney de título Goof Troop que no obtuvo la repercusión del anterior.

A pesar de sus éxitos anteriores y posteriores, Shinji Mikami pasará a la historia del videojuego como el padre de una de las sagas más conocidas y más rentables: Biohazard en Japón y Resident Evil en el resto del mundo. Tomando como base un anterior juego de Capcom de título Sweet Home, claras influencias del exitoso Alone in the Dark de Infogrames y con multitud de guiños a las películas de zombies de directores como George Romero, se lanza el 22 de marzo de 1996 para la consola Playstation un juego que crearía un nuevo género, el juego Biohazard y el género el Survival Horror. En su lanzamiento en el resto del mundo se cambió el nombre por el de Resident Evil y tendría una posterior versión para Sega Saturn. Solo estas dos versiones vendieron cerca de 3 millones de unidades, y decimos que solo estas dos versiones porque posteriormente se realizó un espectacular remake para Nintendo Gamecube. Dos años después llegaría Resident Evil 2 y en 1999 Resident Evil 3: Nemesis. Después vendrían los Code Veronica o Resident Evil Zero y los spinoff de la serie como los Resident Evil: Survivor o los Resident Evil: Outbreak.

Capcom funda un estudio dirigido por Mikami para dedicarse en exclusiva a la saga Resident Evil pero Shinji considera que el trabajo realizado para Resident Evil 4 se aparte demasiado de la linea general de la saga y se reaprovecha para crear una saga nueva: Devil May Cry. Dino Crisis 1 y 2 también forman parte de la lista de trabajos de Mikami.

Llega Resident Evil 4, primero para Gamecube y luego para Playstation 2 y Mikami pasa a formar parte de Clover Studio donde participa en God Hand para PS2. En 2007 se disuelve el estudio y Mikami junto a otros grandes creadores fundan Seeds Inc., que posteriormente, tras un acuerdo con Sega, pasa a ser Platinum Games.

un excelente ejemplo de como un juego puede ser accesible y profundo al mismo tiempo. Westwood Studios amplió la experiencia de Command and Conquer con la expansión Covert Operations, una de las mejores valoradas en metacritic a lo largo



de la historia. También recibió buenas valoraciones Blood and Magic de Tachyon Studios para Interplay Productions, Inc.

Pero en 1996 vuelve el rey de la estrategia Sid Meier con Sid Meier´s Civilization II, es el primer juego de la saga lanzado oficialmente en España introduce una idea nueva en los juegos de estrategia: empezar una civilización desde una tribu nómada y llevarla a lo más alto posible en tecnología, poder y dinero.



En el apartado de la simulación Transport Tycoon Deluxe for Windows de MicroProse o Wing Commander IV: The Price of Freedom son buenos exponentes de lo que está por venir en los próximos años.

TEXTO: J.BARBERÁN

Hablamos con:
José Luis del Carpio

Lost Planet fue considerado el primer juego propiamente next-gen. El ambiente hostil donde debíamos velar por nuestra propia supervivencia ha dado paso a un juego donde prima la acción en modo cooperativo. Los Akrid del tamaño de un rascacielos te están esperando en Lost Planet 2.

GTM - Intenta venderme Lost Planet 2 como si nunca hubiera jugado al primero.

¡Es que lo bueno es que no tienes que haber jugado al primero para pasártelo bomba! Te lo resumo en una frase: es el juego online más intenso, variado y exigente del momento. Lo que sí que puede que hagas es comprarte el primero después de acabarte éste... Aunque creo que con esta segunda parte tienes juego para meses...

GTM - ¿Qué se van a encontrar los jugadores que no pudieron ver en el primer capítulo?

Pues es como el primer capítulo pasado por el gimnasio. Todo es más grande, más variado y más divertido. Lejos de los paisajes desolados y nevados del primero, ahora la variedad de escenarios se abre paso. Eso sí, al ser una segunda parte, la originalidad de la historia se ha visto mermada, pero a cambio tenemos un producto mucho más sólido, potente en modo campaña e imprescindible en modo online.

GTM - Cuando fue presentado el primer teaser/trailer, levantó muchísima expectación por la elevada carga gráfica que presentaba. Muchos aseguraron que era un nuevo referente en ese apartado dentro de los juegos para consolas. Casi un año después ¿Os sentís aun en esa pole?

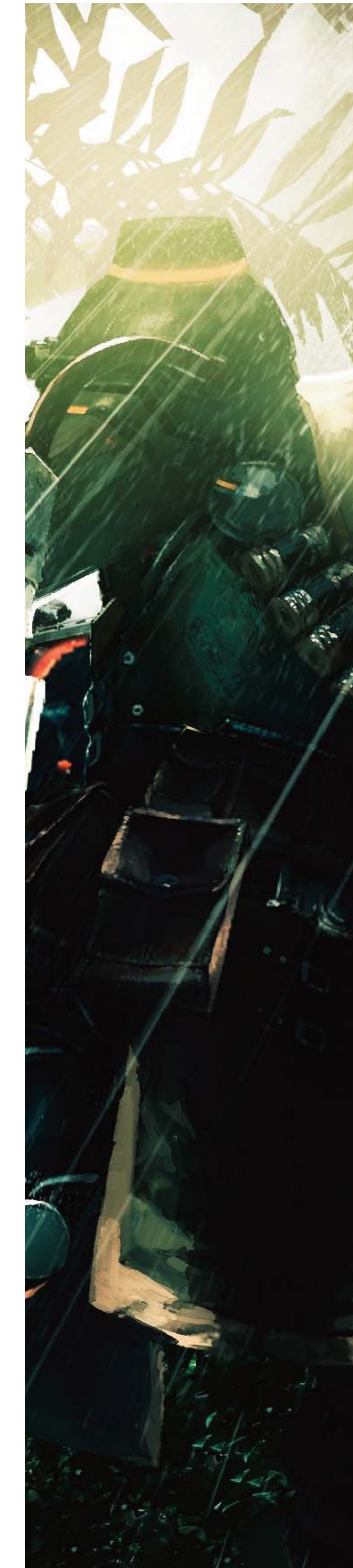
Gráficamente es una pasada, y es algo de lo que Takeuchi, el productor del juego (el mismo que el de Resident Evil 5) siempre ha presumido. Y yo creo que es por el diseño y tamaño de los Akrid, que es lo que hace a este título diferente. ¿Os acordáis de los míticos jefes finales de los 90, con diferentes patrones de ataque y la forma de acabar con ellos siempre siguiento un proceso? Pues esto es igual, pero a lo bruto.

GTM - ¿Jugablemente que nos aportará Lost Planet 2 respecto a su primera entrega?

El modo online. Aparte de lo de los Akrid tamaño XXXL, el modo online es lo que le hace diferente, pero no solamente respecto a la primera entrega, sino respecto a cualquiera de sus competidores de género.

GTM - ¿Cuales son bajo tu punto de vista, los verdaderos pilares fuertes que sustentan al título?

El modo online por supuesto, el apartado gráfico y los enemigos





finales. Hay excepcionales juegos de acción y disparos en el catálogo de PS3 y XBOX 360, pero Lost Planet 2 tiene personalidad propia.

GTM - Uno de los puntos fuertes de la primera entrega era su ambientación gélida/volcánica, que incidía de manera directa en el transcurso de la aventura. ¿Que nos puedes decir respecto al cambio de climatología?¿Que novedades aporta?

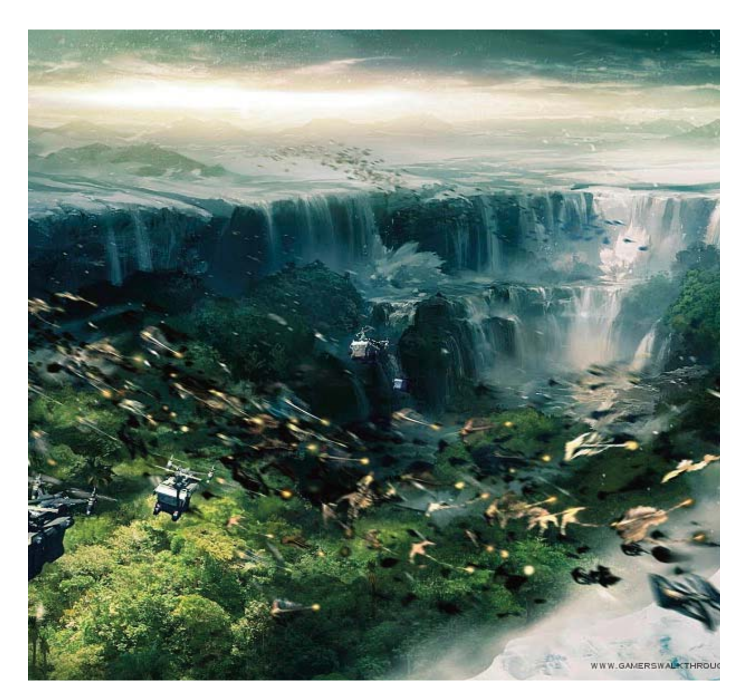
Diferentes paisajes y localizaciones más espectaculares, lo que añade posibilidades a la interactuación con el terreno. Os aconsejo que os bajéis las dos demos gratuitas disponibles y lo comprobéis por vosotros mismos.

GTM - Lost Planet 2 apuesta descaradamente por el modo cooperativo. Tanto es así que muchos de los que ya lo hemos probado tenemos la sensación de encontrarnos ante un Monster Hunter futurista. ¿Que inspiraciones ha habido en este otro título? ¿Que ideas se han cogido de aquél y se han metido en Lost Planet 2?

Bueno, ahí nos meteríamos en inspiración y demás temas un tanto subjetivos de los propios programadores que yo no sabría contestar. Pero estoy de acuerdo en que se nota cómo los diseñadores de este juego han bebido de las fuentes de títulos de la casa. Y si os fijáis, los juegos de Capcom tienen muchos elementos comunes, como los enemigos finales que hay que destruir por etapas, o la importancia que se da a la ambientación... Hay una influencia clara de productos de la casa, sin duda... ¡Igual que éste influenciará a los venideros!

GTM - Navegando por los diversos foros, parece ser que esa apuesta por el cooperativo ha tenido un desequilibrio bastante fuerte respecto a la campaña en solitario. ¿Se puede haber descuidado este aspecto?

Es cierto que el juego pide a gritos que juegues en modo cooperativo con tus ami-



gos o todos contra todos o por equipos en online. Y es cierto que de las tres variantes, la más desequilibrada es la de campaña en solitario. Es evidente que Lost Planet 2 está pensado por y para multijugador. Yo creo que el modo campaña en solitario es divertido y sólido, sería injusto decir otra cosa, pero mentiría si quisiera equipararlo a los otras dos opciones de juego, que son simplemente GENIALES.

GTM - Otro punto que no ha gustado en demasía es el sistema vidas. ¿Es acertado incluír un sistema de este tipo en los action/shooters actuales?

Pues fijaos que ese detalle para mí no es revelante, y la gente de la que he recogido opiniones no se ha quejado. Es que creo que el problema es que los modos y maneras de Call of Duty se han convertido en estándar y cualquier cosa que se aparte de eso "cruje".

GTM - La corriente Everybody can play ha acabado por afectar a casi todos los juegos que han sido lanzados en los últimos meses. Y su principal consecuencia ha sido una caida alarmante en cuanto a dificultad. Bajo tu punto de vista ¿Lost Planet 2 ha padecido este problema?

Los Planet 2 es de todo menos sencillo. De hecho, más te vale que encuentres colegas con los que jugar, porque hay niveles que es casi milagroso sobrevivir si haces la guerra por tu cuenta apoyado únicamente por la IA de tus compañeros de facción. En ese aspecto, creo que no debéis preocuparos. Enlazándolo con la pregunta de antes, quizá el sistema de vidas, del armonizador, etc... es un punto que añade dificultad al juego, en lugar de esconderse tras un árbol para esperar que suba la barra de vida...

GTM - En la primera entrega, el multiplayer acabó muriendo demasiado pronto. El boom inicial se diluyó a los pocos meses. ¿Se han tomado las medidas necesarias para que esto no vuelva a ocurrir?

Sin duda. De hecho, es un juego por y para el modo multiplayer. Es un título multijugador online que tiene, de regalo, un sólido y divertido modo campaña individual. Casi podemos decir que más que un juego con modo online, es un juego online con modo juego.

GTM - ¿Cuales son las novedades en cuanto al multijugador que nos vamos a encontrar en esta entrega?

De todo... Hasta 16 jugadores, nuevos escenarios increíblemente variados, nuevo armamento alucinante y poderosísimo (los Vital Suits supermejorados), entornos que condicionan la acción, submodos divertidísimos... El primer Lost Planet no es comparable en este aspecto.

GTM - ¿Que volumen de ventas esperáis alcanzar con este título en nuestro país? ¿Puede acabar condicionando sus ventas su naturaleza tan japonesa?

No sabría decirte una cifra, ya que vivimos una época en que no solamente hace falta ofrecer un buen juego para que venda. Hay títulos geniales en el mercado con cifras de venta muy modestas. Nosotros hemos apostado mucho por LP2, creemos en él, y estamos convencidos de que el boca a boca, una



vez que se empiece a jugar online, convertirá al juego en un “must have”.

Lo de la naturaleza japonesa creo que no es tan tangible como en otros juegos. Yo lo veo como un juego de acción, y no puedo discriminar este juego respecto a otros no japoneses en cuanto a planteamiento. Sí que es cierto que tiene el indudable sello Capcom, pero creo que “lo japonés” entendido como modos y maneras no son tan perceptibles como, por ejemplo, un Final Fantasy.

GTM - ¿Como crees que recibirán los jugadores la inclusión de personajes de Gears of War y Resident Evil?

Este tipo de cameos va siendo habitual, y compartir avatares con otros grandes juegos no me negaréis que tiene su aquél.

GTM - ¿Hay previsto DLC para el título? ¿Puedes adelantarnos en que consistirá?

Muchos se han quejado de que Xbox360 venía con sorpresas mucho más jugosas que PS3. Os adelanto que habrá un próximo DLC que vendrá a “igualar” las cosas. ¡Y no me refiero a lo de Monster Hunter!

GTM - ¿Veremos Lost Planet 2 en PC?

Sí, probablemente a inicios de septiembre lo tendremos ya por aquí.

GTM - ¿Es este el último capítulo de la franquicia? ¿O tendremos Lost Planet para rato?

Eso amigos, dependerá de vosotros, de lo mucho o poco que os guste el juego. ¡Ójala tengamos LP para rato! Creo que el universo Lost Planet tiene aún muchas posibilidades.

GTM - ¿Hay previsto algo para portátiles/móviles?

No, que nosotros sepamos. De todas formas, dudo que este planteamiento de juego se pueda exportar a una portátil. Yo creo que de hacerse, sería un título diferente. Pero es una opinión muy personal y a día de hoy no tenemos nada previsto.

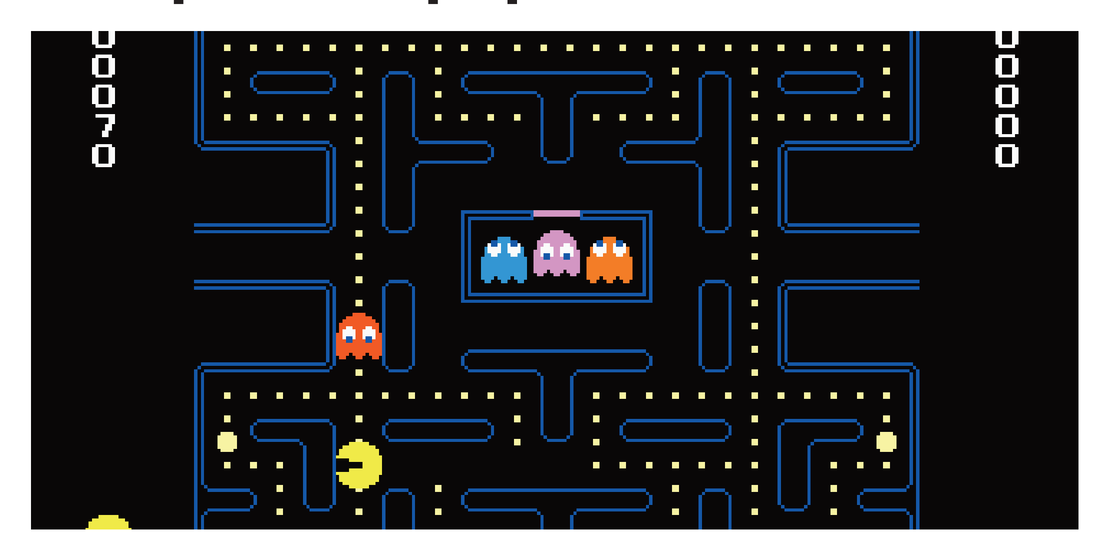
GTM - Se sabe que está en mente la realización de una película basada en la franquicia. ¿Nos puedes contar algo al respecto?

En 2008 ya leí que la peli estaba en pre-producción por parte de Warner, que iba a costar unos 200 millones de dólares... Hace días, yo también leí que estaban ya dando forma al guión... Realmente, Capcom no nos ha dado ningún comunicado oficial. Parece ser que sí, que habrá peli, pero me temo que aún queda tiempo para poder disfrutar de los Akrid en la pantalla grande. En cuanto sepamos algo, no dudéis que lo comunicaremos.

GTM - Y para acabar, dame un titular vende-Lost Planet 2.

LOST PLANET 2, divertido en solitario, IMPRESCINDIBLE en modo multijugador online. Insisto, os animo a bajar las demos gratuitas y juzgad por vosotros mismos, no por lo que os diga yo.

Cualquier tiempo pasado... fue anterior



Nunca el retro había pegado con tanta fuerza. No es un fenómeno nuevo, pero si es cierto que el mercado al fin está adaptando técnicas de otros negocios, como la moda o la televisión, para aprovecharse de la nostalgia que despiertan los elementos de nuestra infancia

Los más veteranos crecimos entre cartuchos, cintas de cassette y discos de todos los tamaños. Más tarde Sony consiguió con su Playstation expandir el mercado del videojuego gracias al aprovechamiento de sus redes de distribución de video. En ambos casos, hemos llegado hoy día a un grupo de jovenes de 20 y 30 años, con dinero en el bolsillo, y recuperando un poco la afición gracias a iniciativas como la Wii o el Eye Toy. Gente que tienen consolas, conexión a internet, y recuerdos distorsionados de sus primeros pinitos con el ocio electrónico. Y con reediciones de estos recuerdos a precios asequibles.

Pero, en el fondo, es solo un chantaje emocional de nuestros recuerdos. Porque la técnica avanza, y lo hace que es una barbaridad. Juegos de hace un par de generaciones (¡que coño! ¡juegos de la generación pasada!) arrastran graves problemas de jugabilidad hoy día. Y no es que sean malos juegos, sino que estos cumplieron con su función en momento. Que es para lo que fueron programados.

Dadle a un chiquillo un pacman y se frustrará por lo indefinido de su objetivo. Dadle un Super Mario Bros y se frustrará por lo limitado de su control. Dadle un Goldeneye y se frustrará por lo tosco de sus escenarios. Dadle un GTA Vice City y se frustrará con la inteligencia artificial de los enemigos.

Dadle a un chiquillo un pacman y se frustrará por lo indefinido de su objetivo. Dadle un Super Mario Bros y se frustrará por lo limitado de su control

En resumen: sí, tuvimos grandes títulos. Pero cuando te venden Perfect Dark a 10 eurillos, o la colección de clásicos de Taito a 15... ¿merece la pena? La mayor parte de las ocasiones, la compra se traduce a un par o tres horas de partida, y una vocecilla que nos susurra: "este juego lo recordaba yo mejor"... Y eso si no nos metemos en los juegos de reciente cuño, pero con un "toque" clásico. Y digo toque entrecomillado, porque un juego no es retro tan solo por inspirarse en los gráficos o melodías antiguas. Por ejemplo, Megaman 9 no podría reproducirse en una NES, aunque nos lo parezca.

Sin embargo, si es bueno el



lanzamiento de estos títulos. Dan dinero fácil a las compañias (preguntadle a Nintendo y su muy rentable Consola Virtual), dan oportunidades a pequeñas empresas independientes (ahí están los chicos de Arkedo) y, que quereis que os diga, soy una perrilla de los títulos con los que crecí. Por eso mucha gente no prueba nuevos títulos clásicos... solo compra los que ya jugó en su día. Normal, porque redescubrir joyas antiguas hoy día no tiene realmente el encanto que nos pensamos. Si no os lo creeis, intendadlo: cargad la consola virtual y compraros el título con el que más disfrutasteis y el título que os quedasteis con más ganas de probar. Veréis que os lo pasais mejor con lo conocido que por lo conocer.

Pero mirémoslo por el lado bueno: nunca antes había sido tan facil una recopilación de títulos remarcables. Nunca antes, para los frikis de los videojuegos como nosotros, podíamos haber realizado un viaje por todos aquellos títulos que en su momento desbancaron el mercado, o lo impulsaron por buenos caminos. Nunca antes podiamos hacer un viaje por la historia de nuestra industria favorita con la facilidad que tienen en otras como la literatura o el cine.

Sí, nos hace gracia pensar en los pixeles grandes y luminosos, pero no parecian tan grandes entonces. Sí, nos emocionamos al recordar como completamos determinada fase

Asi pues, sí, de acuerdo, es un chantaje emocional. Sí, nos hace gracia pensar en los pixeles grandes y luminosos, pero no parecian tan grandes entonces. Sí, recordamos con cariño muchas de las melodías, pero no recordaba que fueran tan desagradablemente agudas. Sí, nos emocionamos al revivir como completamos determinada fase, pero que coñazo se está haciendo pasar los primeros escenarios. Sí, teniamos controlado al protagonista al dedillo, pero como echo de menos determinados movimientos actuales. Sí, los juegos fueron buenos, pero hoy están anticuados y anquilosados.

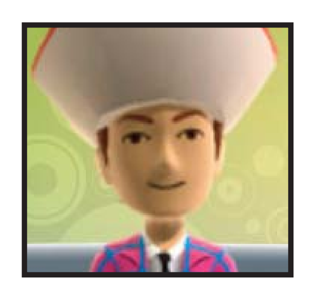
Pero oye, ¡como nos mola lo retro!

ISAAC VIANA (ISAKO)



GTM Opina...

Controladores de movimiento de masas



Rodrigo Moral (Topofarmer)
Redactor de Games Tribune

Pongámonos en situación: E3 del año 2005. Nintendo presenta su nueva consola, la Revolution (que más adelante pasaría a llamarse Wii), de la que por no mostrar, no muestran ni el mando.

En el Tokyo Game Show de ese año, Saturo Iwata muestra por fin el mando, dejando a todo el mundo con expectación acerca del revolucionario sistema de control.

Un concepto muy innovador , un estilo de juego que sorprendió a propios y extraños, y un clavo ardiente al que Nintendo se tenía que aferrar, después de unas generaciones en las que se había visto superada por otras consolas. Una última oportunidad.

Cuando se lanzó la consola a finales de 2006 todos pudimos comprobar de primera mano esta gran revolución. Eso sí, unos cuantos juegos de dudosa calidad, aparte del enfoque hacia un nuevo sector de consumidores (el llamado público casual), hicieron que los jugadores de toda la vida pensaran que esa consola “era para niños”, y no la tomaran en serio.

Cuatro años más tarde, Wii acapara casi el 50% del parque de consolas de nueva generación, con más de 70 millones de consolas vendidas. Y ahora parece que tanto Sony, como Microsoft empiezan a mirar con otros ojos a la blanca de Nintendo y a imitarla.

En este E3, aparte de anuncios de nuevos juegos y consolas, dos productos acapararán la atención: Move de Sony y Natal de Microsoft.

Aunque siempre hayan defendido a capa y espada al jugón de siempre, el mercado casual es demasiado grande y tentador como para no hacerle caso. Tanto Wii como Nintendo DS han demostrado que se está cambiando la forma en la que la sociedad ve los videojuegos, que ya no son “los marcianitos”.

Los jugadores más clásicos, como es mi caso, siempre hemos preferido un mando más convencional. Me gusta el Wiimote o EyeToy, pero más como pequeño experimiento puntual que para usarlo día a día.

Pero si quieres llegar al gran -y nuevo- público, tienes que dar lo que buscan: entretenimiento sencillo y fácil, que no haya que aprenderse los controles para diez botones.

Y creo que la conferencia que triunfe en este E3 que nos espera será la que mejor venda su producto. Un producto que, por cierto, Nintendo vende desde hace cuatro años.

Lo que importa es el espectaculo y la repercusión, lo demás es secundario. Microsoft, que de vender sabe mucho, ha contratado al Cirque du Soleil para su presentación de Natal.

Al dia siguiente los titulares en las webs de videjuegos serán los grandes juegos que se han presentado. En los periódicos de medio mundo será “El Circo del Sol presenta la revolución de los juegos con Xbox 360”. Ya lo hicieron el año pasado con los Beatles. Los juegos no importan, importa cómo los vendas.

Así que a ver qué se ha guardado Sony en la manga, porque a este nuevo mercado no le interesa un juego muy bueno, le interesa lo que entra por los ojos.







GTM Opina...

Perros de concurso



Adrián Suárez
Redactor de Games Tribune

Manolo tenía un perro, un animal fiero preparado para la caza, una bestia que se medía por su velocidad, colmillos y olfato. Un día, a Luis, el compañero de piso de Manolo, dejó de hacerle gracia que el chucho se paseara libre por la casa de ambos, no entendía los motivos por los que Manolo apreciaba tanto al animal. Luis sólo podía ver a un estúpido bicho sarnoso cuyos cuidados suponían una absoluta pérdida de tiempo.

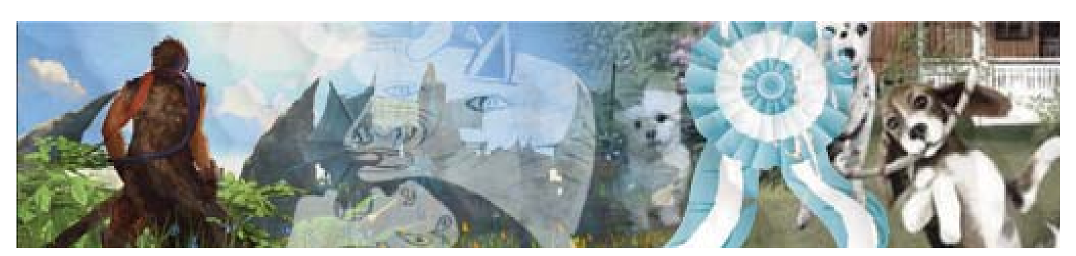
Manolo tuvo entonces una idea, si conseguía que su amigo viera al cánido como algo adorable e inofensivo, cambiaría de opinión y podría llegar a cogerle cariño; así que le puso un lazo. Luis, entonces, dejó de ver al perro como una máquina de comer y cagar y lo entendió como un peluche muy cuco al que llenar de cosas bonitas. Camuflado, ahora el perro se medía por su belleza, coquetería y saber estar.

A los títulos de hoy en día les pasa algo parecido, siempre en un intento de camuflar el videojuego y adornarlo para que parezca el perfecto entrenador mental o la experiencia definitiva de Yoga. Una persona que en su vida ha tocado un mando y a quien una partida le parecía tan inútil como jugar contra sí mismo al escondite, ahora accede a ellos sin miedo ya que las desarrolladoras se han cuidado de ahorrarles el discurso que a nosotros tanto nos gusta tragarnos. Ya no hay que viajar hasta los páramos de Llanowar y resolver el acertijo de La Gran Efigie con nuestro guerrero de nivel 82, ahora basta con que una cara flotante nos pregunte "¿Quién es el guerrero bastardo más simpático del mundo?" y tras nuestra respuesta obtengamos un "¡Excelente, eres genial y la mar de guapo !" Una recompensa más entendible que subir un nivel más.

Así estamos ahora, con títulos repletos de premios atráctivos preparados para aquel que no quiere ver, son perros de concurso donde más vale lo bien que le queda esa correa de diamantes que lo afilado de sus colmillos; y así es como nos venden los juegos ahora.

Pero no me creo mejor que esas personas, todos somos igual de zopencos y a todos nos encanta la brillantina. De repente, el juego es arte y es cultura; ayer no lo era, hoy sí, con lo que nos regocijamos con la satisfacción de disfrutar de algo que se acaba de incluir dentro de un selecto grupo donde también se encuentran Las Meninas. Los que antes se avergonzaban al reconocer que no habían contestado a esa llamada telefónica porque el final del Metal Gear era largo de narices, ahora se llenan la boca de palabras grandilocuentes al hablar de videojuegos; y eso es otro camuflaje.

Así que no caigamos en el mismo error pero a la inversa, que nadie nos quiera convencer de qué es en realidad un videojuego porque eso ya lo sabe cada uno de nosotros. Libraos de todas las etiquetas que os quieran vender y disfrutad como siempre habéis hecho ; porque, sino, acabarán gustándonos, a todos, más los gatos.



Piratería que no hacen los piratas



Siempre fui un gran comprador de revistas de video juegos. Nunca reparé en ese gasto fijo mensual que representaba comprar muchas publicaciones (europeas, sobre todo) para estar actualizado en el mundillo videojugabilístico. Y fue así como forjé mis opiniones al respecto. Bueno, así y yendo a la universidad, recibiéndome en dos carreras, trabajando en el ambiente y jugando como un bestia con mis consolas favoritas. Pero ésa, básicamente, fue mi formación educativa... sí, educativa y gamer

Hoy, con varios años en el periodismo especializado me doy cuenta cada vez más que los juegos son lo máximo; es por eso que –en cierto lugar, en la parte más impoluta de mi conciencia- me preocupo al pensar en que esos games que me hacen tan feliz pueden desaparecer de las bateas comerciales de nuestro continente. Y aquí aparece la figura de la piratería (seguidores de las flamer wars, felices). Si pensamos a Latinoamérica como un mercado poderosísimo y de alta cultura gamer, que –a merced de intenciones conservadoras- la piratería ha primado por sobre lo original, y no lo digo por demagogo, tampoco lo pienso de sarcástico (ok, sí, usé piratería), la continuidad del material toma otra dirección. Me pregunto, en economías tan dolidas como las nuestras: ¿seguirán trayendo juegos originales? Difícil saberlo con certeza.

Hace poco me enteré que varias compañías internacionales iban a dejar de incluir los manuales junto con los juegos. Ahora, ¿no es ese un aditamento para comprar originales o, en su ausencia, dejar de hacerlo? ¿El packacking, ese objeto narcótico de fetichización que produce el tener "su caja, su manual, su juego con serial", dejará de existir? Sólo el tiempo, ese inevitable e intangible de la vida, sabrá qué pasará al respecto. Mientras tanto, los consumidores –del mundo, claro que sí- se debaten constantemente entre ahorrar para comprar o descargar sin ponderar.

Hace poco me enteré que varias compañías internacionales iban a dejar de incluir los manuales junto con los juegos. Ahora, ¿no es ese un aditamento para comprar originales o, en su ausencia, dejar de hacerlo?

Pensemos a futuro, y sin ser tan necesariamente crítico-marxistas... con todos los movimiento causales, ¿el mercado de los video juegos se reposicionará hacia un estándar de representatividad total? Es decir, en caso,



¿podremos nosotros, los usuarios latinoamericanos, comprar originales con la misma intensidad que lo hacen, por ejemplo, nuestros pares españoles y norteamericanos? ¿Y qué tal si el día de mañana no llegan más video juegos por estos lares? La perdida principal es de las grandes compañías, eso es evidente; sin embargo, los usuarios también sufrimos de una consecuencia desde el lado más patético: no tendremos qué jugar. O sí, pero descargado ilegalmente de Internet fomentando el deterioro de una industria en picada -lo repito nuevamente: lejos de la “Postura Metallica”, esa de las regalías infinitas en el episodio Napster, las empresas caen y con ellas sus fieles usuarios-.

Es sabido que los precios en América Latina, convertibilidades mediante, no son los mejores, y el desfase económico se hace sentir (¡una consola de última generación vale tanto como dos sueldos promedio!), en consecuencia uno “entiende” más a la piratería (no en una base argumentativa, sino en la pericia de lo que realmente sucede).

Me sale ser pesimista, me nace contemplar la caída -de marco capitalista- de una industria que fue rey y que hoy, lamentablemente, con su condición finita, está cerca de la terapia intensiva. Voy a largar un idealista grito al viento (o mejor dos): ¡Compañías, bajen los precios de consolas, juegos y periféricos! ¡Usuarios, díganle no a la piratería! Y de esta forma, que no es un absoluto y universal one way, podremos volver a creer que lo que vemos con tanto asombro en las revistas del primer mundo, llegarán –también- al nuestro. Al gran pueblo gamer, salud.

¿Y qué tal si el día de mañana no llegan más video juegos por estos lares? La perdida principal es de las grandes compañías, eso es evidente; sin embargo, los usuarios también sufrimos de una consecuencia desde el lado mas patético

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)




RETRON 3
El bastión de los nostálgicos

RetroN 3

Aparentemente una locura. Y sin embargo va a ser presentada en el próximo E3 angelino. Ni PSP2 ni WiiHD ni 3DS. La única consola que ha confirmado su anuncio es algo totalmente inesperado. Es RetroN 3

El próximo E3 va a ser el lugar elegido para presentar esta nueva consola. Y detrás de ella no encontraremos a ninguna de las tres grandes desarrolladoras de hardware. Al menos no de manera directa. Puede parecer un chiste, pero la realidad es que en pleno 2010, en la feria más importante de videojuegos del mundo, RetroN 3 va a ser presentada en sociedad. Y lo va a hacer con más de 2000 títulos a sus espaldas entre los que encontraremos a Marios, Sonics, Final Fantasys, Zeldas y un sin fin de grandes clásicos.

Que lo retro vende es algo que a nadie escapa. Las joyas de 8 y 16 bits cada vez gozan de mayor reconocimiento. Hasta el punto de que a día de hoy, muchos de aquellos títulos de hace más de 20 años doblan o triplican el precio de una novedad actual. Es un mercado emergente, y que de una u otra manera los sistemas de descarga digital han popularizado a través del Network, Live o la Virtual Console.

Los cartuchos han dejado de acumular polvo, y no son pocos los jugadores que a día de hoy siguen teniendo conectados estos pequeños dinosaurios a los televisores de su salón. Lo retro, y más en cuestiones de videojuegos, está mas vivo que nunca. La nostalgia de los tiempos pasados es una carta que no solo las desarrolladoras parecen empecenidas en explotar de manera sistemática, aún a riesgo de acabar desvirtuando completamene el original.

Hyperkin, la empresa responsable de este proyecto, lo sabe. Y en pleno 2010 ha decidido dar un paso al frente y no sólo comercializar una consola capaz de ejecutar los cartuchos de NES, SNES y Génesis. Sino que además lo va a hacer en el mismo escenario donde están llamados a batirse el cobre títulos como Resistance 3, FallOut New Vegas, Fable III, Gears of War 3, Mafia II o Dead Space 2. Se dice pronto, pero cuesta digerirlo.

La oferta es simple, tener una



El diseño de la máquina no es precisamente su mejor baza. Podremos comprarla en dos colores, rojo metalizado y gris satinado



Super Nintendo, una NES y una Génesis compartiendo espacio. El resultado es un cuadro un tanto estrambótico, y el diseño, como se puede ver en las imágenes que acompañan a este escrito, no es ni mucho menos su mejor aliado.

Si bien es cierto que no es una máquina concebida para ser observada, su principal virtud es su capacidad de reproducir el 100% de los juegos de estos sistemas. Y lo hace a través de sus tres bahías superiores de carga. Una por cada sistema que esconde en su interior.

Pero esta máquina de otro tiempo no vive ajena a las nuevas tecnologías. Es por ello que dispondrá de dos mandos inalámbricos claramente inspirados en el pad de seis botones de Mega Drive.

Sin embargo, RetroN 3 tambien ofrece la posibilidad de poder conectar cualquier periférico original a través de sus seis entradas laterales (2 por sistema). Ya que no aportan absolutamente nada a la función estética, al menos deben cumplir su cometido.

De momento este invento no tiene previsto salir de los Estados Unidos. Por lo que su comercialización en el mercado europeo es a día de hoy una quimera. Tal vez si los ingresos superan las es-

pectativas puestas en una máquina, que aunque licenciada, no es ni mucho menos original, pueda dar el salto y cruzar el charco.

Pero para ello tampoco va a ayudar en demasía su precio. Su comercialización está estimada en un PVP de 69.99$ (se puede encargar ya a través de la web del fabricante). Un producto bastante caro para las prestaciones que presuntamente se le presuponen a un sistema clónico multiformato.

La llegada de una nueva consola siempre es bienvenida. Y más si es con apuestas de este tipo en las que se suma más de lo que se resta. Una vez, como con todo, que tengamos el producto en nuestras manos, será el momento de juzgar si el producto responde a las espectativas levantadas por el fabricante. Aunque rompiendo una lanza a su favor, hemos de aplaudir la valentía de presentar su producto en el lugar donde se van a fijar todos los focos del mercado del videojuego. Y allí este año lo retro tendrá su rinconcito.

De momento, la anécdota de este inminente E3 viene firmada por este invento.

RetroN 3 va a presentarse en el próximo E3. Un sistema que basa su catálogo en juegos de hace más de 20 años. En la feria mundial del videojuego, también hay sitio para la nostalgia

El fenómeno Retro

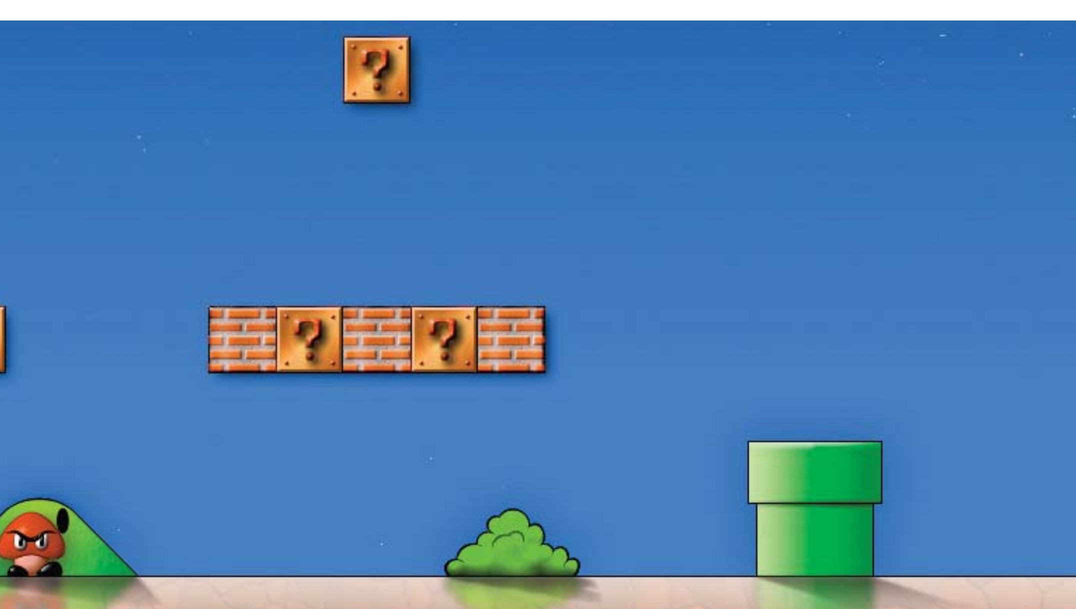
En nuestro primer número ya dedicamos un extenso artículo hacia la corriente retro en los videojuegos. Una tendencia que cada mes que pasa, más dinero es capaz de mover.

Aquél artículo estaba más enfocado a la corriente mas dura del retrocoleccionismo. Aquella que era capaz de pagar verdaderas fortunas por juegos que, paradójicamente, no van a ser jugados jamás. Eran los buscadores de oro de los tiempos modernos. Y el fenómeno es conocido como *Vintage*.

No hay que irse hasta esos extremos para darse cuenta de que lo retro está de moda. Un simple paseo por los mercadillos que suelen acompañar los foros dan buena muestra de que precisamente lo retro goza de mejor salud que nunca. NES, Master System, Game Gear, Playstation, Nintendo 64, Spectrum, Atari... cada día son muchos de estos sistemas los que acaban cambiando de manos en nuestro propio país.

Un producto demandado y que contrariamente a lo que ocurre con las novedades actuales, acaba revalorizándose con el tiempo. Restos de una época en la que el ser un gamer, y autoproclamarse como tal, era sinónimo de ser señalado con el dedo. Pero el mundo cambia. La sociedad también. Y yo sigo jugando a mi NES.

TEXTO: G. MAULEÓN





La era de Tetsuya Nomura

Volveré a por tí. Te lo prometo

El J-RPG no acaba de comprenderse a sí mismo, más allá de tontos debates sobre la linealidad o los combates por turnos, no sabe si vendernos un cuento fantástico o un melodrama adolescente. Es S-E y la era Nomura

Es la historia más vieja del mundo, aquella con la que todos los grandes títulos de rol japonés articulan su trama principal: el viaje de un muchacho a través de un mundo extraño que le lleva a madurar. Los primeros grandes de Square, aquel Secret of Mana, Secret of Evermore o Illusion of time, hacían de esa epopeya una travesía por parajes mágicos con alguna pincelada emotiva, pero tras aquel enorme "VII", el equilibrió cambió, ahora el escenario es sentimental y las pequeñas pinceladas son las fantásticas.

Sin dejar por ello de disfrutarlos, eché bastante de menos ese encanto infantil de títulos como Soleil, más esa moraleja encantadora y menos ese "te quiero tanto que me voy a dejar el pelo azul y raparme las venas", por el que tantos fans de los Final Fantasy primeros dejaron de lado la saga.

Kingdom Hearts fue, por ello, un estupendo soplo de aire fresco ya que, aún sin perder la habitual problemática sentimental, todo quedaba pasado por un tamiz de tonos pastel donde Goofy, Donald y Pinocho hacían que todo fuera mágico; y por fin, después de demasiado tiempo, el protagonista principal volvía a sonreír.

En esta sonrisa es donde los personajes de Disney ponen su mejor colaboración, donde otra historia que podría acabar en un "Sephiroth, por qué nunca me abrazaste" pasa a ser un bonito relato de dos muchachos enfrentados a través de coloridos mundos, con uno de los mejores continuará que recuerdo; para ser el mejor, Ocelot tendría que haber hecho acto de presencia.

Kingdom Hearts, el retorno de la dulzura a los JRPG, concebido en una improvisada conversación y como un medio para introducir Disney en Japón, obtuvo un notable éxito de críticas y público, además de un interés del público hacia su director, Tetsuya Nomura.

Diseñador de personajes de batalla en FFV y responsable de la estética de FFVIII, Nomura fue el sustituto de Yoshitaka Amano en



La primera entrega de Kingdom Hearts le devolvió al JRPG algo que ,parecía, había olvidado: su capacidad de ser un cuento



los diseños de los protagonistas de la fantasía final, relegando al artista a la producción de ilustraciones conceptuales. Con este cambio, los cuentos perdieron el interés europeo y se volvieron absolutamente "manga", algo que animó la venta de tintes y lacas para aquellos amantes del cosplay pero que aburrió hasta la extenuación a los que vivieron la aventura épica de Terra y tuvieron que sufrir luego los amoríos de Squall.

La imprecisión habitual de un relato antiguo, "un príncipe de un país lejano que ha de salvar a su amada", va muy la mano de ese pixelazo lleno de colores donde es el jugador quien se imagina la cara real del personaje, ayudado por las ilustraciones difusas y místicas de Amano. Una vez llegadas las nuevas tecnologías, ya con Nomura a la cabeza de los diseños, no sólo se perdió esa indefinición, sino que se quisieron centrar las historias en concretar demasiado a los protagonistas y toda su problemática adolescente. Los muñecos se estilizaron y vestían ropas de marca; y aunque con la novena entrega se quiso regresar a las páginas ocres rellenas de castillos y princesas, los malditos enemigos andróginos, el destino fatídico del héroe y los sentimientos se habían encargado de redefinir el género, tanto, que el experimento quedó raro.

La saga Final Fantasy sabía extraña y dividió a los usuarios, incluso tras una interesante décima entrega. Sin saber muy bien qué atacar, los debates acerca del porqué del disgusto generalizado se centraron entorno a la linealidad, a los, para muchos, incómodos combates donde pega quien tiene la vez y a las caras de niñas, cuando lo que realmente se echaba de menos era la esencia de la búsqueda, de ese cuento de madurez, del niño corriendo por mundos mágicos aprendiendo quién es; es decir,la auténtica esencia de un J-RPG.

Sin ser capaces de dar con la acertada mezcla entre cuento y drama, llega Disney con sus per-

Amano se fue y llegó Nomura; y con él, a los píxeles le salieron patas, brazos y una glándula lagrimal inagotable. Se fueron lejos los castillos y las princesas y llegaron los ligones de Shinjuku y la ropa bonita



sonajes y, tras superar extrañas ideas como que en lugar de una llave espada, Sora debería portar una motosierra, Nomura nos brinda Kingdom Hearts y la fábula vuelve a ponerse sobre la mesa ¿acierto del creativo japonés? Sólo en parte, ya que un grupo de muñecos de peluche hubo de abofetearle la cara para que en S-E se decidieran a brindarnos una historia interesante y sencilla.

Lamentablemente, la segunda entrega se ha tenido que rellenar de esos tópicos personajes sin sentimientos a los que, curiosamente,nada deja indiferente, además de presentarlos en esos grupos tan populares que tantos mangas pueblan (los doce caballeros de oro de Saint Saiya, Akatsuki de Naruto, los diez espadas de Rurouni Kenshin...) haciendo que la historia de los tres amigos pierda fuerza y obligándonos a revivirla en sucesivas entregas menos inspiradas y en otras obras suyas como Before Crisis.

Por ello, el equilibrio entre cuento y drama que se había alcanzado en la primera entrega queda diludio, sin tomar nada del ejemplo para las sagas importantes de Square-Enix. La gente pide, por ello, un remake del Final Fantasy VII, del último recuerdo de un mundo y unas personas con algo interesante que contar, cuando lo que hace falta es, o bien recuperar lo perdido, o avanzar absolutamente hacia adelante con títulos tan interesantes como "The World Ends With You", en lugar de las historias mal contadas de personajes absurdos de Final Fantasy XIII.

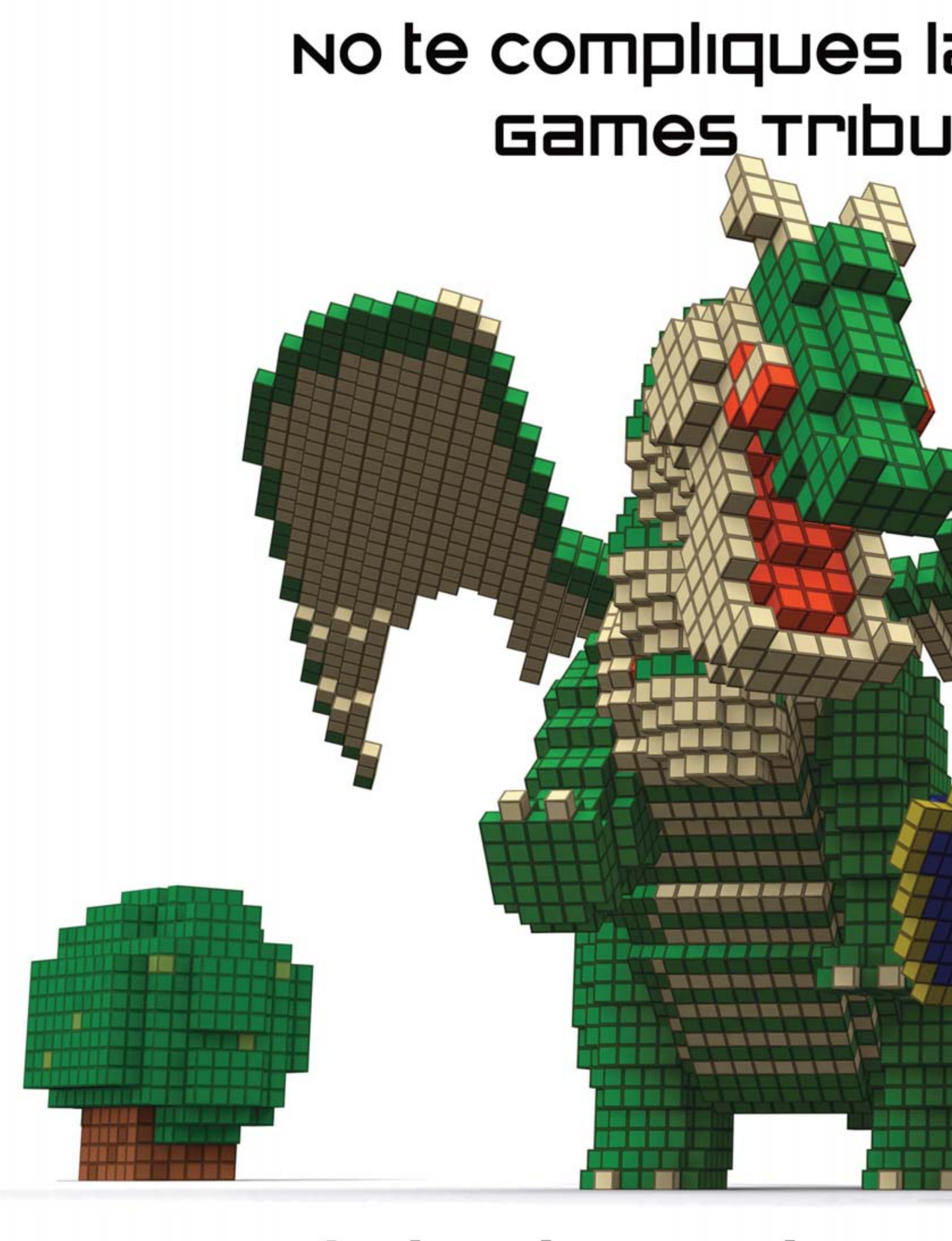
No es realmente la linealidad ni los combates por turnos lo que han fastidiado a los J-RPG, sino su perdida de identidad y de magia. El viaje que proponen se vuelve insustancial y el drama con el que pretenden compensarlo no acaba de funcionar

La presencia de Nomura ha formulado cambios en la compañía, acercándola mucho al mundo japonés de los cómics pero menos al de su folklore y cuentos mágicos, con grandes aciertos pero muchos trabajos que podrían dar mucho más de sí. El futuro de la compañía vuelve a ponerse a prueba el 10 de Septiembre con Birth by Sleep, la vuelta de la saga que cree en la magia; aunque puede que ya sea tarde para el Square-Enix de Nomura. Somos muchos los que hemos encontrado situaciones más complejas y enriquecedoras al otro lado del mapa, en mundos post-apocalípticos llenos de mutarachas y en galaxias lejanas acompañando al bueno de Sheppard.

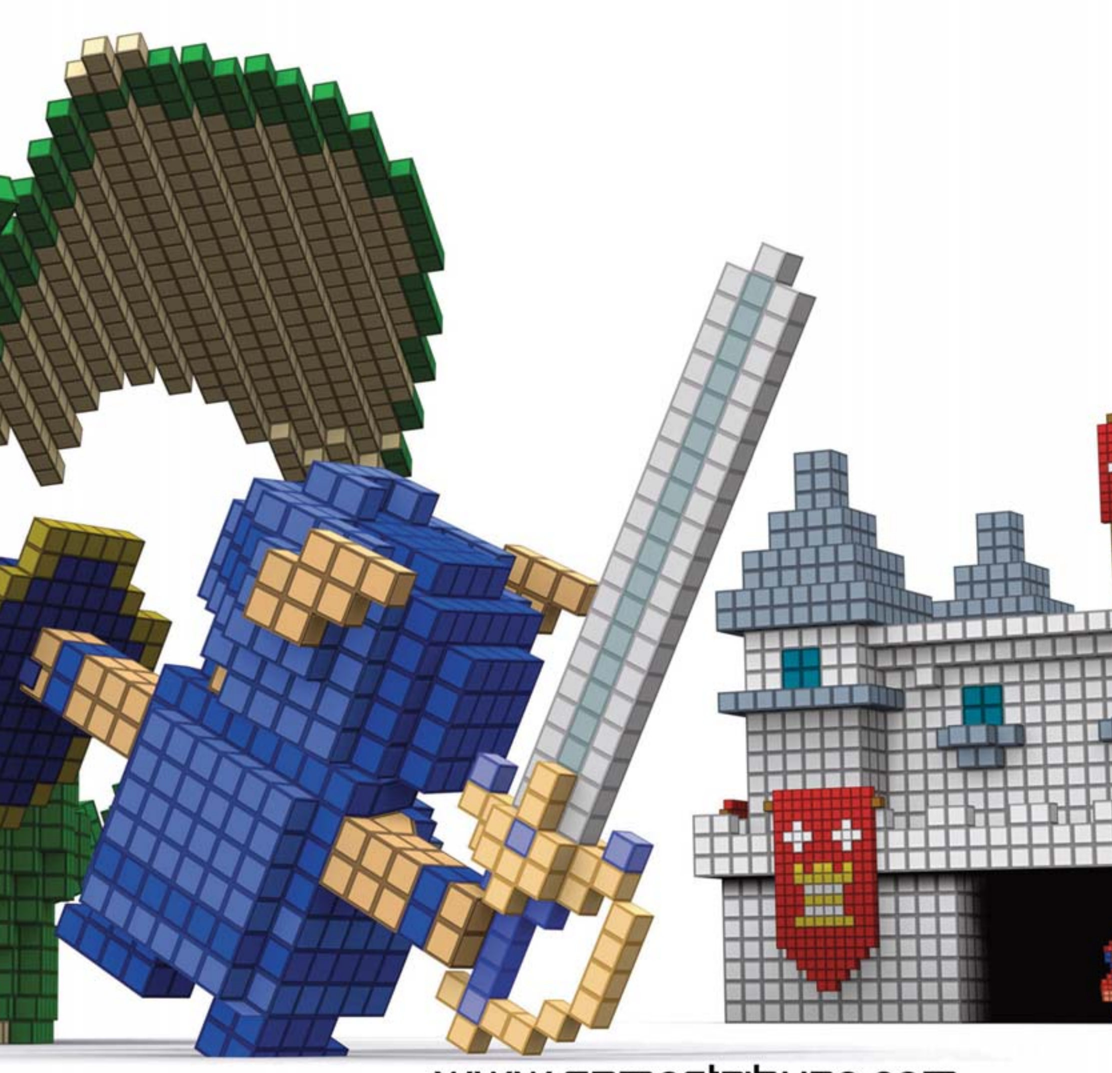
Square-Enix puede experimentar todo lo que quiera con nuevos motores gráficos y exclusivos sistemas de combate pero hasta que no recupere una ilusión que parece perdida jamás volverá a ser la compañía que tantas veces nos hizo soñar.

TEXTO: A. SUÁREZ





Encuéntrala cada m



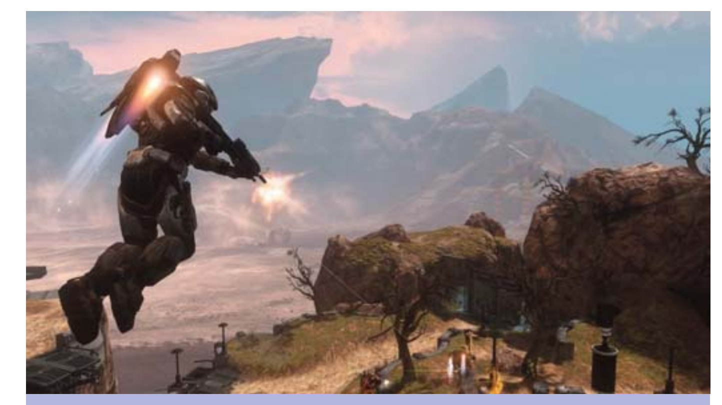
Halo: Reach

Probamos la beta multijugador

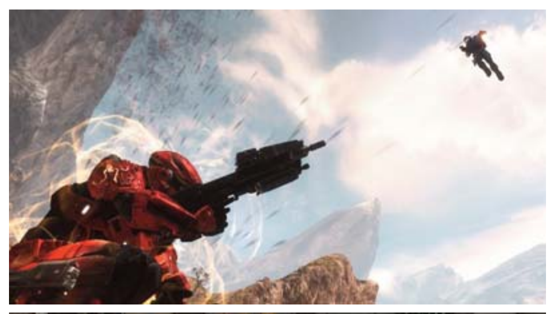
El pasado 3 de mayo Bungie lanzó la beta multijugador del esperado Halo: Reach. Los jugadores poseedores de una copia de Halo 3: ODST pudieron probar algunas de las opciones multijugador que incluirá la versión final del título de Bungie

La saga Halo se ha convertido, por méritos propios, en uno de los mejores First Person Shooter de consola y en uno de los títulos multijugador más importantes, como demuestra la cantidad de fans que a día de hoy siguen jugando a Halo 3 y hacen que sea uno de los más jugados de Xbox LIVE.

Bungie quiere que Halo: Reach sea su obra maestra y para eso quiere potenciar el multijugador con una gran variedad de novedades pero sin perder el estilo que le caracteriza. En la beta, que estuvo disponible tanto para



El jetpack aumenta la diversión y añade un nuevo enfoque a la jugabilidad. Como el resto de habilidades, sólo podremos usarlo por tiempo limitado





¿Estamos ante el nuevo rey de Xbox LIVE?

El primer día que la beta multijugador de Halo: Reach estuvo disponible más de un millón de jugadores, en concreto 1.170.112, se conectaron para probar este avance de lo último de Bungie, lo que provoco problemas para encontrar partida. Además, estos jugadores provocaron 157.972.986 millones de muertes durante las primeras 24 horas.

Estos datos, y el hecho de que la beta se haya colado entre los 10 títulos más jugados de Xbox LIVE nos permite suponer que Halo: Reach superará a Halo 3 y, tal vez, ocupe la primera plaza correspondiente a Call of Duty: Modern Warfare 2.

A partir de octubre saldremos de dudas y descubriremos si estamos ante el nuevo rey de Xbox LIVE.

usuarios Gold como para Silver durante dos semanas, pudimos probar parte de estas novedades que pasamos a comentaros en estas líneas.

Elige tu clase

Entre estas novedades destaca la creación de clases dentro de los Spartans, de forma que podemos elegir entre Scout, Guardia, Aéreo y Acechador. Cada clase tiene habilidades diferentes: Scout ofrece la posibilidad de esprintar; Guardia nos vuelve imbencibles durante unos segundos; Aéreo nos permite elevarnos en el aire utilizando el Jet Pack y Acechador nos hace invisibles durante unos instantes. En el caso de Aéreo está enfocada para usarse en mapas abiertos, donde la posibilidad de atacar desde las alturas es mayor.

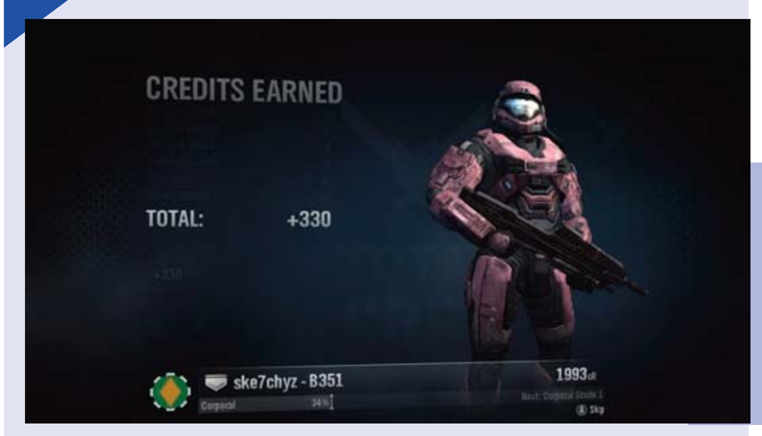
Por el lado de los Covenant sólo hay confirmada, al menos de momento, una característica: una maniobra de evasión para evitar el fuego enemigo. Suponemos que antes de que la versión final llegue al mercado Bungie anuncie nuevas características.

Una característica disponible para todas las clases es la posibilidad de realizar una ejecución o asesinato. Para ello tenemos que acercanor por la retaguardia del enemigo, mantener pulsado el botón de Cuerpo a cuerpo (depende de la configuración elegida) y ejecutará al rival de forma automática. Todas estas habilidades, excepto ejecución, pueden usarse durante un tiempo limitado.

Nuevas armas

El arsenal también recibe grandes cambios, haciéndose todavía más ámplio. Desaparecen armas de sobra conocidas como el SMG pero vuelven otras como el láser Spartan. Además se incluyen armas totalmente nuevas como: el Focus Rifle, que dispara un potente rayo de energía; Marksman Rifle, que reemplaza al rifle de Halo 3; Needle Rifle, un rifle Spartan con mirilla que lanza





El poder personalizar nuestro Spartan es uno de los grandes añadidos. Desde el color de la armadura hasta el tipo de casco, lo que sea para diferenciarnos

proyectiles que explotan segundos después de ser disparados; Granada Launcher, un lanzagranadas propio de la UNSC; Plasma Launcher, capaz de lanzar hasta cuatro bolas de plasma guiadas a un único objetivo, y el Plasma Repeater. Al principio de la partida nuestra arma secundaría será una pistola, que podremos cambiar cuando queramos por cualquier otra que encontremos en el mapa.

Personalización

La posibilidad de personalización de nuestro Spartan es uno de los nuevos añadidos. Podemos elegir el tipo de casco, la armadura de los hombros y del pecho. Todo esto tiene un coste. Para poder adquirirlos deberemos hacer una buena actuación en las partidas para ganar créditos y comprar estos accesorios. Además, nos permite elegir el emblema y la combinación de colores del traje.

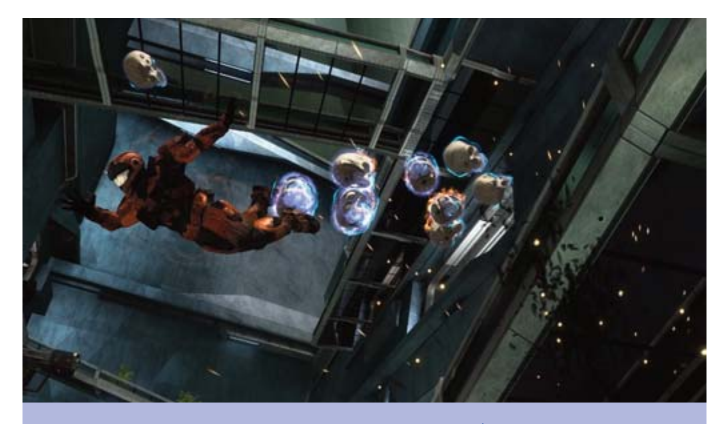
El Matchmaking es una de las claves del éxito de la saga Halo y en esta entrega ha sido mejorado para ofrecer la mejor experiencia online posible, permitiendo jugar hasta un máximo de 16 jugadores de forma simultánea.

La búsqueda de partidas recibe importantes mejoras. Podemos buscar las partidas disponibles por buena conexión, idioma o habilidad. Además, el matchmaking permite elegir la configuración social, por lo que buscará jugadores poco o muy habladores, que buscan pasar el rato o que sólo les interesa ganar, que trabajan en solitario o en equipo, jugadores de tono cortés o alborotadores, de los que insultan y son insultados, en fin, a nuestro gusto.

Una vez que las partidas finalizan estamos incluídos de forma automática en la siguiente gracias a una nueva función del Matchmaking, por lo que no tendremos que preocuparnos de si nos quedamos fuera de ella, como si pasaba en anteriores entregas de la saga.

Atrapa la calavera

Entre los modos de juego que incluirá la versión final destacamos Headhunter, Oddball, Juggernaut e Invasion. En Head-



Headhunter es uno de los modos más divertidos dentro de la modalidad Todos contra todos. Capturar calaveras será la única forma de sumar puntos

hunter el objetivo es recoger el mayor número posible de calaveras y llevarlas hasta una base para que se añaden a nuestro marcador individual. Para obtener calaveras hay que eliminar los jugadores antes de que las lleven a la base.

Oddball tiene una temática similar. El objetivo es capturar la única calavera del mapa y aguantar con ella el máximo tiempo posible, ya que será la única forma de sumar puntos. Mientras poseamos la calavera no podremos usar ninguna de nuestras habilidades y nuestra movilidad de verá reducida.

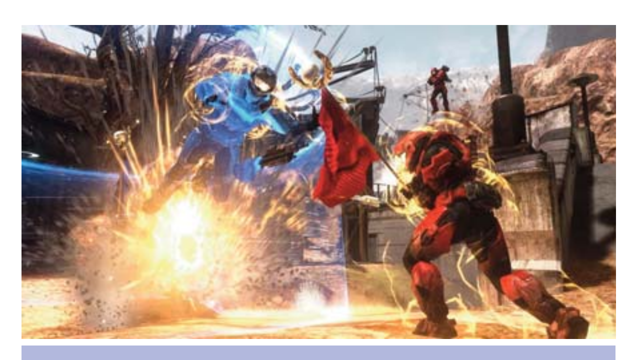
Juggernaut es uno de los más divertidos. Al comienzo de la partida uno de los jugadores será el poseedor del martillo gravitatorio, el objetivo será acabar con ese jugador para hacernos con el martillo, ganar puntos y aumentar nuestro número de muertes.

Por último Invasion. En éste se enfrentan equipos de 6vs6 donde los Elite tendrán que capturar diferentes puntos del mapa y los Spartans deberán defendérlos. A medida que la partida avanza aumentará la participación de vehículos y otro tipo de armas.

Los modos a los que jugar se someten a votación de forma rápida y limpia. Los jugadores pueden elegir el mapa y el modo de juego que prefieran para la siguiente partida, pero si no les convence ninguna de las opciones el sistema propondrá nuevos mapas y modos.

Durante estas 2 semanas millones de usuarios han accedido a la beta, colacándola entre los títulos más jugados de Xbox LIVE.

Millones de jugadores satisfechos por las novedades incluídas en la beta y que esperan para saber si serán las únicas o si Bungie incluirá más en la versión final del título. Estaremos atentos a los próximos meses, en especial al E3, para conocer la información de última hora de uno de los títulos más esperados de Xbox 360. La caída de Reach se acerca.



Hasta un máximo de 16 jugadores pueden participar en partidas multijugador, aunque no en todos los modos de juego

Valoración:

Halo: Reach supone el adiós de Bungie a su saga más importante y se nota que están esforzándose para darle el adiós que se merece.

Un Matchmaking mejorado, nuevos modos de juego y posibilidades de personalización. Esa es la apuesta de Bungie para que, al menos en el apartado multijugador, Halo: Reach guste a los usuarios y sea uno de los juegos del año.

El apartado gráfico no podemos valorarlo en profundidad. Se nota una mejoría en comparación con Halo 3, sobretodo en lo referente a la iluminación, pero habrá que ver la versión final para salir de dudas.

Halo: Reach es uno de los lanzamientos más importantes de Xbox 360 para este año, tanto por la saga a la que pertenece como por su desarrolladora.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

God Eater

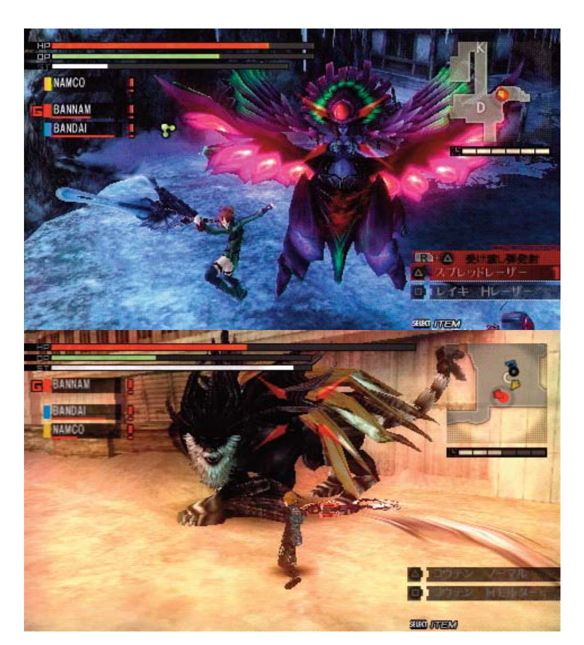
Cacerías apocalípticas elevadas a la japonesa

Monster Hunter era un caramelo con una receta demasiado sabrosa como para que sólo una compañía disfrutara de ella. Namco-Bandai toma la fórmula de cuatro tipos contra monstruos grandes y la empapa de Bleach, X y Full M. Alchemist

Hace mucho tiempo, un japonés llamado Satoshi Taijiri, vivió su infancia a través de una peculiar afición: coleccionar insectos. Taijiri creció y se fue a Tokio a estudiar, donde conoció a Ken Sugimori. Ambos se hicieron amigos gracias a su pasión común por los videojuegos. Satoshi, cuyo interés por la caza de bichos seguía en el interior de su corazón, le propuso algo a su amigo "¿y si creamos un rpg donde prime la recolección de criaturas?" La idea se llamó Pokemon y otorgó la fama a una compañía conocida por todos:"Game Freak"



Te espera un mundo apocalítpico repleto de criaturas a las que machacar junto con otros tres amigos, un formato que funciona muy bien en PSP



Cacerías pensadas para el otaku con prisas

Junta la estructura de Monster Hunter con un jugabilidad menos exigente y más flexible, con más premios al jugador de nivel medio y, sobretodo, muchos menos castigos. Cambia las influencias nórdicas por las de los últimos éxitos manga que pueblan las estanterías de tu tienda de cómics, también añádele un modo historia repleto de conversaciones durante cinemáticas creadas con el propio motor del juego; por supuesto, una intro anime y dos características en el control que encantarán a todos aquellos que dejarón de lado las cacerías de Capcom por su dureza: la opción de fijar el objetivo y unos dash que no te dejarán vendido; y sí, también hay combos aéreos, movimientos especiales y resurrecciones in situ.

Unos sacan un Zelda de la exploración de una cueva, otros consiguen uno de los mayores hitos comerciales que ha vivido nuestro mundillo. Su famoso eslogan "Hazte con todos" ha inspirado a una infinidad de títulos y producciones para la pequeña y gran pantalla, además de ser un, en la mayoría de las ocasiones, aburrido modo de alargar la vida de un videojuego cuando se añade la opción de cazar como extra; y no nos olvidemos de los logros y los trofeos, los bichos que nos pueden dejar de cazar aquellos que reniegan de pokemon.

El target de estas produccciones solían ser niños jovenes, hasta que llegó Capcom con su enorme y exigente "Monster Hunter", arrasando entre el público de más edad gracias a la profundidad de sus combates, su excelente cooperativo y su apasionante dificultad. Este éxito ha motivado a Namco-Bandai a presentar su propia alternativa; tomando la base de MH pero convirtiéndolo en una experiencia absolutamente japonesa. Un juego mucho más asequible para unas manos inexpertas y para que el jugador no se sienta tan castigado por los devenires de un mundo difícil.

Lo que nos vamos a encontrar

God Eater es un J-ARPG de nula exploración, disfrutable tanto en monojugador como hasta con tres amigos más, que va desarrollando su trama a través de misiones entregadas éstas en un centro de control. Los encargos, como no podía ser de otra forma, tienen como base fundamental la destrucción de criaturas gigantes en unos escenarios que tienden demasiado a la repetición. A diferencia de MH, en God Eater sí hay una trama y ésta nos es detallada en el transcurso de unas conversaciones que se producen al inicio de algunas misiones, quedando puntualizadas con las charlas que mantendremos con los personajes que se dan cita en





Los escenarios son rings cerrados con una exploración muy reducida, pensados para combatir contra nuestros enemigos más que para explorar

el juego.

El argumento gira en torno a unos seres llamados Aragamis cuya misión es acabar con la raza humana, siendo nosotros los encargados de acabar, a su vez, con ellos. La naturaleza celestial de los Aragamis es la que da nombre al juego, tomando nosotros el papel de aquellos que se comerán a dichos dioses, los God Eaters. Esta referencia no es sólo un recurso de escritura, ya que en las más de 100 misiones de las que se compone el juego, nuestra arma podrá alimentarse de nuestros enemigos para poder evolucionar en una mejor, interesante forma de *farmear.*

Diseños orientales.

Lo que más llama la atención del título es su sabor a producto en lo referente a lo visual. Lejos de querer imprimirle una estética propia, se emplean los habituales recursos del anime en cuanto a ambientación y modelos de los personajes. God Eater se desarrolla en un paisaje desolador, en una urbe con rascacielos destruidos, pero con estilo, los justos agujeros para que el conjunto resulte atractivo. Los que sigáis X-1999 de Clamp, deciros que parece el resultado de un combate entre Subaru y Seishiro, una vez la barrera de protección ha caído. Este ambiente decadente es el ring de batalla por el que nos enfrentamos a los Aragami, los que , en su mayoría, parecen sacados del imaginario de Tite Kubo, autor de Bleach. Las similitudes con la popular serie no acaban ahí, ya que los cazadores, vestidos con la habitual estética emo-cuero-gabardina-punk ,también guardan una cierta relación siniestra con las armas que portan; armas enormes, como no podía ser de otra forma.

Jugabilidad más accesible

La jugabilidad se muestra muy fiel al estilo visual. Si en Monster Hunter cada movimiento pedía ser meditado, en God Eater es todo lo contrario. Al carecer de armaduras y llevar puesta ropa ligera y monísima, se cambia la tosca voltereta por un dash a toda pastilla que tanto te vale para acercarte al enemigo como para alejarte de él. De



Contamos con un editor de personajes al iniciar la aventura, el aspecto de nuestra arma irá cambiando a medida que devoré Aragamis

igual modo, las armas tienen un aspecto más cartoon y ligero que un cuerno de caza, con lo que encadenar ataques se vuelve más sencillo y cercano a un beat´em up corriente, también podemos saltar para seguir pegando, siempre con la opción de elegir entre golpe fuerte y débil e incluso ejectuar un ataque en picado. A este respecto, el diseño de escenarios cuenta con zonas de varios niveles de altura, plataformas cúbicas en su mayoría, desde donde saltar o sorprender al Aragami de turno y sin que sea necesario enfundar nuestra arma para poder correr mejor.

Con ello, conseguimos un estilo de juego más arcade: vale que la obra de Capcom no es que fuera muy real, pero sí se apreciaba un intento de mostrar la dureza de salir de caza, en God Eater no hay tanto de eso, algo que comprobarás al comparar el tiempo que tardarás en acabar con tu primer enemigo en un juego y en otro.

¿Dónde está entonces la chicha de los encuentros? Pues en que tú te mueves rápido pero también lo hace el enemigo, saltando de un lado a otro de la pantalla para que lo pierdas y otro, que no tenías ni idea de que estaba a tu espalda, te tire al suelo. Para permitir un mejor seguimiento de este dinamismo, Namco-Bandai ha añadido la opción de marcar al monstruo hacia el que corres solucionando, de paso, las carencias de cámara de la PSP y ayudando al jugador a buscar los instantes en los que los enemigos deciden detenerse, para activar el poder del arma, hacer que ésta muestre sus dientes y morder al Aragami.

La búsqueda de un mayor frenetismo, en unos encuentros menos pacientes, gana en credibilidad al poder resucitar a un compañero caído para que se vuelva a unir de manera inmediata a la acción. Con el Aragami cazado llegan las recompensas y una nueva misión, tanto jugando solo como en cooperativo local y, ojo, también en online.



Todavía queda esperar al 2011, supuestamente en primavera, para poder disfrutar del caza bichos de Namco-Bandai

Valoración:

Un título válido tanto para los que disfrutaron de Monster Hunter como para aquellos que lo dejaron por su rígida jugabilidad. No ofrece nada nuevo, salvo tomar algo ya creado y dedicárselo al público para que el que va dirigido; es ese nuevo enfoque lo que hace que la propuesta sea interesante. Con la versión final del título en nuestras manos podremos resolver las dudas que el título genera en relación a la escasez de armas y la profundidad de su evolución, así como todo lo relacionado al coleccionismo, si la trama es realmente interesante y necesaria y si ese online funciona de manera correcta. Como primer dato, decir que God Eater, en su primera semana de lanzamiento en Japón, ha conseguido desbancar a DQIX del podio con 295,000 unidades vendidas

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ



Dead Space 2

Cercenando el hiperespacio

Sorprendiendo a propios y extraños, a finales de 2008 salió al mercado un nuevo título que alejaba el género survival de los cánones que nos había acostumbrado. Haciendo de la calidad su bandera, acabó por conquistar a casi todo el mundo

Los que en su momento vimos un mero intento de hacer caja a través de un gran acabado gráfico, tuvimos que reconocer nuestro error. Dead Space no era sólo un juego bonito. Era algo más. Una apuesta mucho más elaborada que se dedicó a reciclar y adoptar fórmulas de otros juegos y géneros tan diversos como el del shooter, el survival, las plataformas o el puzzle. Y todo ello fraguado con la templanza y paciencia que requieren los grandes obras. Parece sencillo, y sin embargo, a veces nos empeñamos en que sea sumamente com-



Isaac volverá a protagonizar la aventura. Esta vez trae como novedad que va a tener voz y cara con los que interactuará con los demás protagonistas

plicado hacer bien el trabajo.

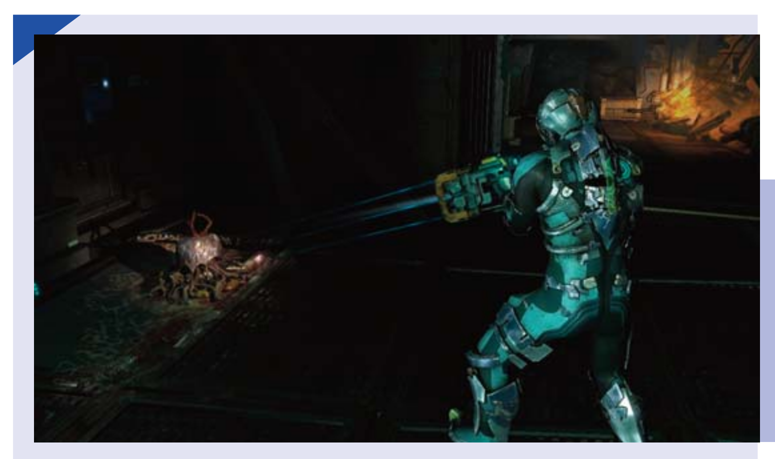
Tras un periodo de gestación apropiado, el juego fue presentándose a cuenta gotas. Siempre era "el segundo plato" frente a la que aparentemente era la apuesta fuerte de EA por aquel entonces, Mirror's Edge. Juego que acaparaba todos los elogios y premios por su novedosa apuesta.

Pero tras el fogo cegador de la obra de DICE, se presentaba un juego que caminaba por unos derroteros mucho más tradicionales. Quienes lo probaron entre bambalinas ya nos iban avisando de que lo que estaba preparando Visceral Games iba a dar que hablar. Para mucho, y para bien.

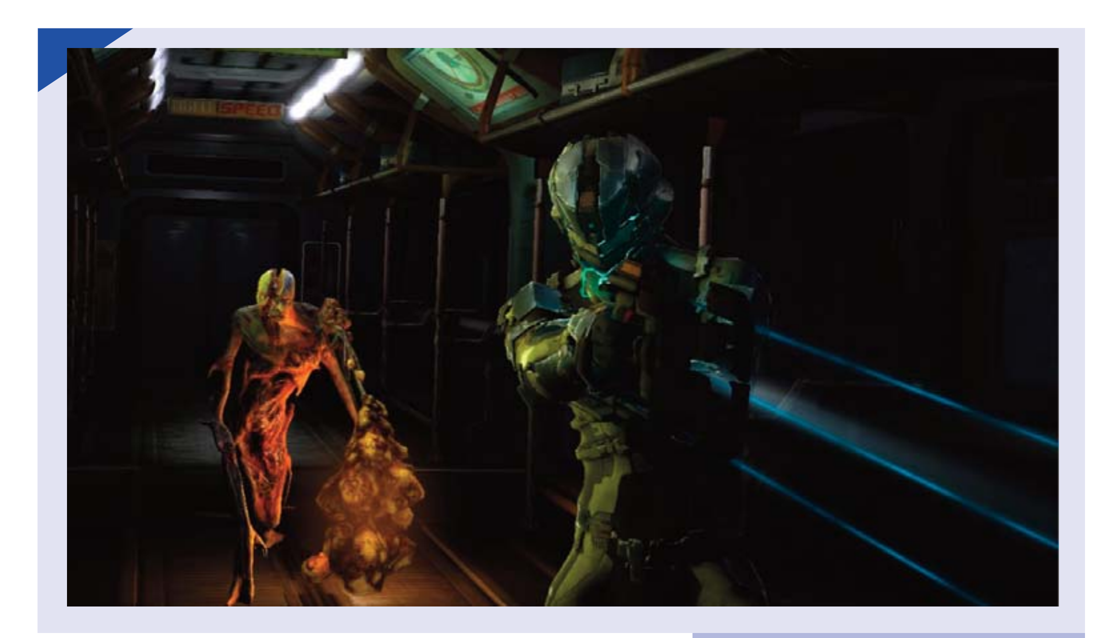
Llegó Isaac y la tragedia del ISG Ishimura. Le costó despegar en ventas. Pero ha acabado por afianzarse y consagrarse como el que sea, y con permiso de Alan Wake, el mejor survival horror de la actual generación.

Rendidos ante el despliegue técnico que acaecía en nuestros monitores, con un apartado sonoro que marcó un antes y un después, estaba cantado que la historia no iba a quedar ahí.

Y tras un paso fugaz por Wii con un shooter on rails bastante correcto que remakeaba lo visto



Se ha introducido una ballesta como nueva integrante de nuestro arsenal. Con ella podremos hacer verdaderas atrocidades a los bichos



en la primera entrega, el show debe continuar.

Anunciado como una de las tres grandes apuestas que maneja EA para el presente año fiscal (Crysis 2 y Medal of Honor completan la terna), Dead Space 2 fue presentado a puerta cerrada en un evento exclusivo de prensa. Ya no es el tapado y ya no se puede jugar el factor sorpresa. Es uno de las grandes apuestas para principios del 2011, y como tal debe mostrarse. Las exigencias son muy altas, y el tiempo dirá si han estado a la altura.

En ese evento quasi clandestino, no se reveló apenas nada del argumento. Cuatro pinceladas que nos situaban de nuevo bajo la piel de Isaac, tres años después y en una colonia minera de la lejana Titán. Si bien ya en el primero, la línea argumental fue perfectamente tejida bajo la perspectiva subjetiva de un ingeniero que se encuentra en el peor sitio y en el peor momento. Y donde la única premisa es lograr la propia supervivencia.

Esto tuvo como consecuencia directa que el argumento era un elemento totalmente impersonal. Había una historia, pero nosotros solo luchábamos por poder vivir un segundo más. Y para ello ayudaba enormemente la figura “anónima” que representaba Isaac. Esta vez el protagonista va a ser eso, un protagonista. Va a tener cara y va a tener voz con el que interactuará con los demás personajes de la tragedia.

Esta es probablemente la mayor novedad que introducirá el título si atendemos a lo mostrado en este encuentro. Dead Space 2 es una apuesta continuista. Cierto que hay nuevos enemigos, que dicho sea de paso, hacen gala de una IA muy depurada a pesar de tratarse de la fase alpha del desarrollo. Y un nuevo en-

El juego ofrece una clara idea continuista. Volveremos a cercenar los cuerpos de nuestros enemigos

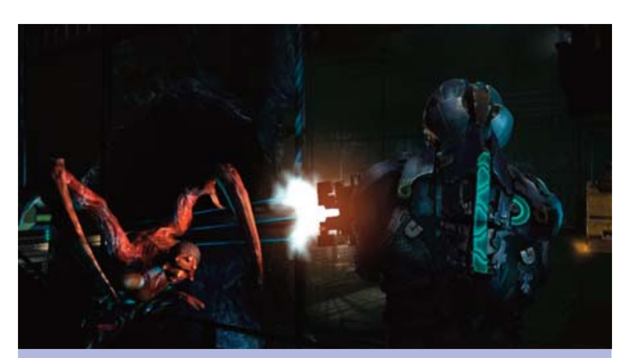
torno, pero una vez inmersos en la aventura, todo nos resultará familiar. Un arma de doble filo que puede acabar jugando en contra dado el target al que va dirigido el juego. Un jugador experimentado que no se va a contentar con cuatro novedades en una franquicia que acabó por conquistar su corazón.

De nuevo, el juego nos limitará nuestra capacidad de acción y exploración. Los pasillos se irán desbloqueando a medida que acometamos mini-objetivos concretos. Una vez logrados, y como ya ocurriera en la primera parte, se nos permitirá el acceso a una nueva zona a la que antes no podíamos acceder.

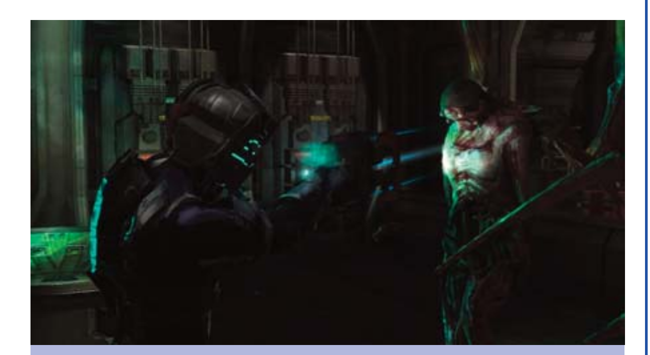
La kinesis y nuestra habilidad para lograr cercenar y mutilar las extremididades de nuestros enemigos, van a ser nuestros mejores aliados en este nuevo paseo interespacial. Premisas que nos devuelven inmediatamente a la primera entrega. Aunque en esta ocasión podremos hacernos valer de las posibilidades que nos ofrece el escenario. Y a buen seguro que va ser vital, dado que este primer vistazo sobre el juego presenta, al ya mencionado aumento de la IA, un elevado número de enemigos en combate.

Para los temerosos que pueden ver en esta afirmación un paso descarado hacia los juegos de acción, avisarles de que no es así. Hay más enemigos, pero de nuevo vuelven a estar en zonas concretas del recorrido.

Dead Space 2 apuesta por la idea de que si algo funciona, no lo cambies. Y si funciona y puedes hacerlo mas grande, hazlo. Es por ello que las novedades palpables no van a ser tantas como probablemente hubieramos demandado. A su favor tiene que es una franquicia nueva y aún puede permitirse este tipo de lincencias. Pero sin pasarse.



La IA ha sido claramente mejorada, y eso que lo mostrado está aun muy lejos de lo que llegaremos a ver el día de su salida



Habrá nuevos enemigos en esta tragedia. Algunos realmente os sorprenderán por su apariencia tan... familiar

Valoración:

Falta casi un año para que Dead Space 2 vea por fin la luz. Pero en este primer contacto se ha visto que el juego apuesta de manera clara por seguir ofreciendo la misma apuesta que la primera entrega. Y este puede ser su mayor error, el concebir la secuela como una mera ampliación.

De todos modos, aún es demasiado pronto para verter un juicio sobre el mismo. Lo visto en esta presentación han sido dos pinceladas de lo que acabará por dar forma a todo el título. Y como ya hemos mencionado en el propio avance, su desarrollo se encuentra a un nivel alpha.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN



Lego Harry Potter

¡Las piezas de Lego han sido hechizadas!

Harry Potter y sus amigos adoptan ese estilo cuadrado tan característico de la piezas de Lego y llegan a nuestra consola para protagonizar una fantástica adaptación de esta fabulosa saga de magos y hechiceros

Hace una década que llegó a nuestro país el primer libro de Harry Potter. *J.K. Rowling* cautivó a millones de personas con las aventuras del joven mago y la saga se extendió hasta un total de 7 volúmenes. Más tarde llegó la adaptación cinematográfica y, por consecuencia, el videojuego. Después de varios títulos algo regulares, la saga toma un nuevo rumbo con la propuesta de Traveller's Tales, creadores de adaptaciones de otros personajes al mundo de Lego, como Indiana Jones, Star Wars e incluso Batman.



Gracias al hechizo *Wingardium Leviosa* podremos mover objetos a distancia, sin tener que aproximarnos a ellos

Esta entrega estará basada en los 4 primeros años del joven Potter en la escuela de magia y hechicería Hogwarts. Así pues, contendrá los hechos transcurridos en las novelas La piedra filosofal, la cámara secreta, el prisionero de Azkaban y el cáliz de fuego, además de otros desafíos totalmente nuevos.

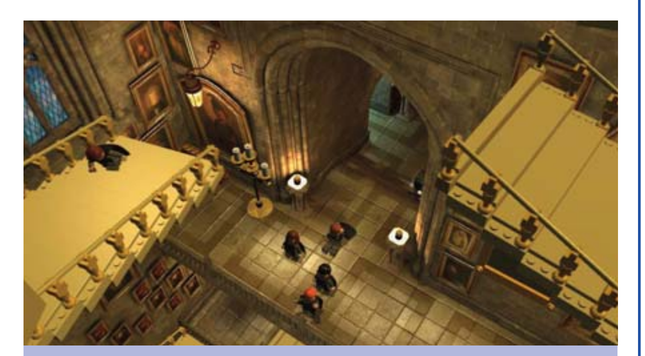
La aventura se desarrollará básicamente en la escuela Hogwarts y sus instalaciones, aunque también nos moveremos por otros sitios como el callejón Diagon o el pueblo Hogsmeade. Los desarrolladores han puesto especial énfasis en la construcción de los escenarios y lo notaremos ya que todos son fieles a la novela y están cuidados al detalle.

Una de las grandes bazas del juego, es que podremos manejar hasta un total de 140 personajes distintos, y no todos ellos serán humanos. A parte de alumnos y profesores también podremos controlar a las mascotas de los magos, como por ejemplo Crookshank, el gato de Hermione, o Fang, el perro de Hagrid. Cada personaje tendrá sus propias habilidades, por esto nos será muy útil cambiar de personaje constantemente.

Hay que destacar la mejora en el diseño de los personajes respecto a anteriores sagas de Lego. Ahora, éstos no son tan rígidos y gesticulan más, aportando así mayor realismo a las escenas.

La jugabilidad seguirá la estela de los anteriores juegos de Lego, no esperéis nada nuevo y revolucionario. Con la varita lanzaremos hechizos que nos servirán para combatir o para resolver los múltiples puzles que se nos irán planteando durante el desarrollo de la historia.

Como todo buen alumno que se precie, deberemos asistir a las clases diariamente para mejorar nuestra habilidad mágica y aprender nuevos hechizos. En nuestro tiempo libre podremos ir donde nos plazca, eso sí, de noche deberemos movernos con cuidado, ya que si nos descubren nos ganaremos un castigo ejemplar.



La escuela de Hogwarts y todos los escenarios han sido cuidados al detalle y son totalmente fieles a la obra original



Valoración:

La escuela de magia y hechicería de Hogwarts ha sido convertida en un campo de piezas de Lego. El aire desenfadado y cuadrado de estas piezas congenia perfectamente con los jóvenes magos y el argumento basado en los 4 primeros volúmenes de la saga hacen de este juego un original título de plataformas para grandes y pequeños.

TEXTO: MARC ALCAINA G.

Demon´s Souls

El rol japonés más occidental



Con más de un año de retraso respecto a su lanzamiento en los mercados japonés y americano, el 25 de junio llega a las tiendas europeas el último título de From Software, Demon´s Souls es el sucesor espiritual de los King´s Field

La obsesión del Rey Allant XII por los temas exotéricos han convertido la prospera Boletaria en el territorio donde se dirime la batalla entre los humanos y los demonios que genera una poderosa criatura, que sin saberlo era el objeto de culto de los habitantes de Boletaria. Crearemos nuestro personaje y comenzaremos a jugar sin conocer prácticamente nada de la compleja y épica historia que nos espera, y que iremos desentrañando a lo largo del juego. Demon´s Souls se presenta como un juego de rol clásico, que prescinde de los sistemas automáticos y ayudas que suelen acompañar a este tipo de juegos en los últimos tiempos. Un juego difícil, extremadamente difícil si hacemos caso a los comentarios de los jugadores japoneses y americanos que pueden disfrutar desde hace ya más de un año; un retraso sin justificación alguna que ha hecho que muchos temiésemos incluso el que no llegase nunca a nuestro mercado. Hubiese sido una pena ya que es un juego que se adapta a los gustos de los jugadores occidentales de rol, de hecho ha vendido más en USA que en el propio Japón.

Nuestra misión en Demons´s Souls será la de eliminar a todos los demonios (demons) que vayamos encontrando con el objeto de recuperar las almas (souls) que han poseído. Cada enemigo tiene una estrategia de ataque y defensa propia, así como una forma de derrotarlo óptima, para descubrirla deberemos observarlo y pacientemente esperar el mejor momento para atacarlo con las armas o magias adecuadas. Nada que ver con los típicos sistemas de combates de los rpg actuales, más cerca de los hack´n´slash que del rol clásico.



Un año y medio es mucho tiempo en el mundo de los videojuegos y un retraso como el de Demon´s Souls se suele pagar con un desfase en el aspecto gráfico del título. En este tiempo han aparecido algunos juegos que superan claramente al título que nos ocupa, pero aún así el juego de From nos ofrece variados personajes y enemigos, destacando el enorme tamaño de algunos de estos. Nuestro personaje discurrirá por un gran número de variados y detallados escenarios, con un gran diseño artístico.

Curioso e innovador es sin duda el online que From Software ha incluido en el juego, con multitud de opciones para todo tipo de jugadores y demostrando que no todo esta inventado.

Demon´s Souls llega con retraso pero totalmente traducido al castellano.

Una historia épica, una dificultad al nivel de los más expertos y multitud de enormes enemigos son solo algunos de los alicientes de este Demon´s Souls.

Valoración:

Hubiese sido una pena que los jugadores europeos no hubiesen tenido la oportunidad de disfrutar de este rpg clásico, épico y difícil, muy difícil. Con un año y medio de retraso nos llega esta gran aventura pero a cambio, lo hace traducida completamente al castellano. No es un juego para todos los públicos pero seguro que los jugadores más clásicos de rpg sabrán sacarle el jugo y disfrutar de la historia en Boletaria.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES

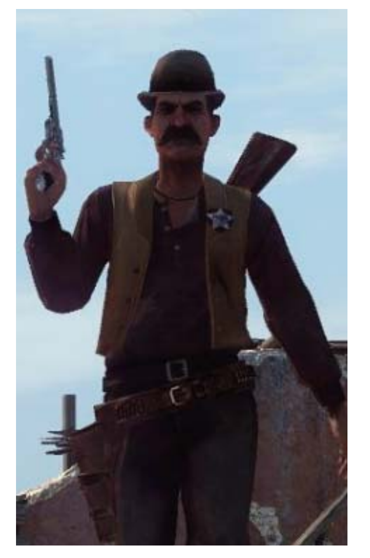

NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

desarrolla: rockstar · **distribuidor:** rockstar · **género:** sandbox · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Red Dead Redemption

Viviendo en el Wild Wild West

Rockstar ha recogido el escenario que en su momento fue utilizado para acoger la aventura de Red Dead Revolver, para ofrecernos su particular dosis de GTA. Con el sol en lo alto, solo úno de los dos saldrá con vida



Todo lo que tiene que ver con Rockstar, se magnifica. Hasta el punto de que aún sin el juego en la calle, muchos lo señalaban sin ningún temor de que estábamos ante el GOTY del 2010. RDR es un buen juego. Sobresaliente en muchos aspectos. Pero que lamentáblemente tiene a su peor enemigo en casa. La sombra de Niko Bellic/Klebitz/López es tremendamente alargada.

Rockstar anunció el desarrollo de Red Dead Redemption a principios del año pasado. Y como viene siendo habitual en la compañía, la información ha sido debidamente filtrada en dosis justas. SIn saturación y con el tempo necesario para crear en el jugador la ansiedad y el autoconvencimiento de que estaba ante el juego que iba a acabar marcando este 2010.

Pero los reyes del sandbox saben incluso desde dentro que su producto se está aburguesando. Sus fórmulas cíclicas de

En 1911 no había ni RPG ni AK47. Nuestro Colt y el siempre fiel Winchester van a ser nuestros mejores aliados de viaje

repetición sistemática piden a gritos un soplo de aire fresco que vuelva a ser el faro en el que todos los juegos del género ya no sólo puedan, sino que deban mirarse. Y trasladar esas ideas al lejano oeste, era la oportunidad perfecta para buscar ese golpe de timón.

Desde que la franquicia GTA dió el salto a la nueva generación, esa cambio se ha buscado en un guión mucho más trabajado y en un intento, siempre dentro de lo posible, de contar historias reales dentro de un entorno cada vez más cercano al mundo que nos rodea. Lejos quedaron ya los tiempos del ejército de un solo hombre capaz de acabar destruyendo por sí solo a toda una ciudad. En estos nuevos marcos ya no tiene sentido intentar darnos una aventura como la de CJ o Tommy Vercetti. Los viejos rockeros no tienen cabida en estos mundos de realidad.

Y en esta nuevo título, se nota el buen hacer en ese sentido. La historia de John Marston, protagonista total y absoluto de la aventura, se mueve en unos márgenes lógicos de honor, deber y superación. Y es que probablemente estemos ante el personaje "menos malo" que ha dado la factoría Houser. Su pasado como miembro de una banda y su búsqueda para resarcirse con la deuda que tiene para con la sociedad, son los motores que moverán Marston a lo largo de todo su peregrinaje.

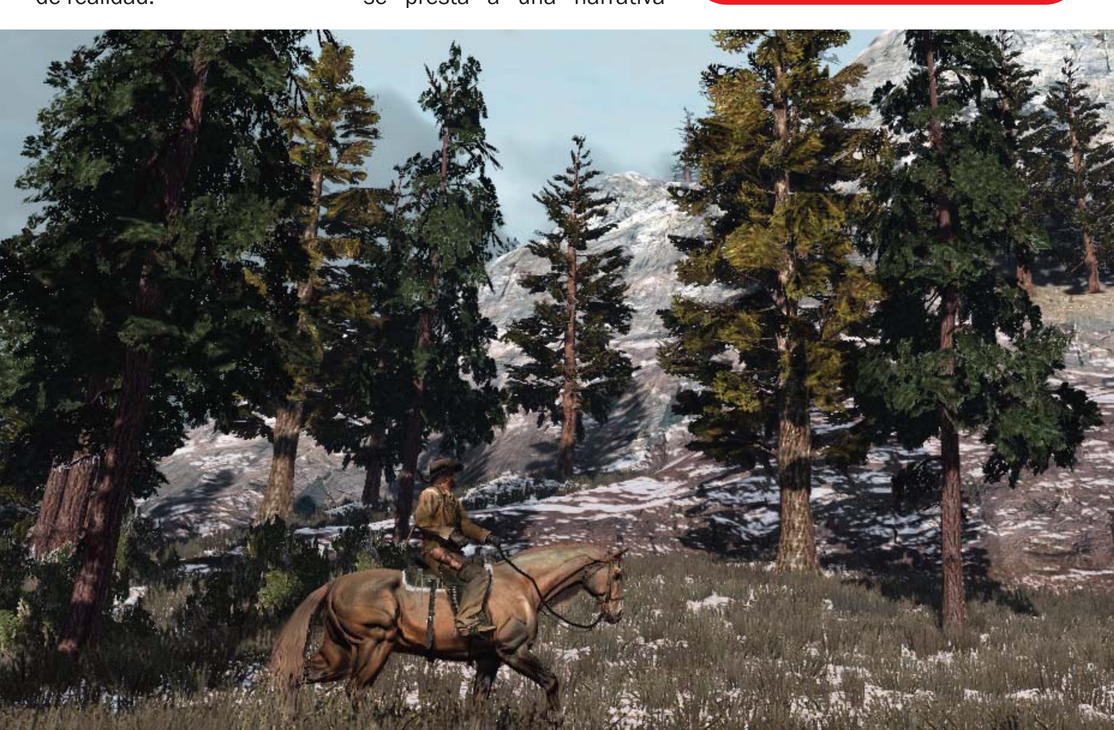
El contexto histórico en que se mueve RDR nos lleva a la última fase de colonización americana. En un estado ficticio limítrofe con la frontera de México. Allí será donde buscaremos lavar nuestra conciencia. Sin embargo la historia está narrada a un ritmo demasiado lento. Muy evidente en algunos tramos donde el juego se presta a una narrativa

De cacería

Una de las mejores novedades que introduce RDR es la posibilidad de organizar batidas de caza. La fauna que abunda por la región cautiva desde el primer momento de juego. Y lograr abatir a todas ellas, probablemente la mejor experiencia no argumental que nos ofrece.

Además, cada especie está perfectamente integrada con el entorno que le rodea. Con lo que el espectáculo cobra dosis de realismo a pasos agigantados. Y si a eso añadimos que la IA de dichos animales está realmente conseguida, el reto acaba ganando aún más enteros.

Desde lobos a buitres. Y desde pequeños conejos a temibles grizzlies. De todo debe haber en estos páramos dejados de la mano de Dios. Pero no solo eso, sino que durante muchos momentos de la aventura, y más al principio, va a acabar erigiéndose de manera casi exclusiva en la más fiable fuente de ingresos. De mucha ayuda si eres de los que lo poco que tienen se lo acaban jugando al poker.








mucho más dinámica. Tampoco le echan una mano a ello el perfil plano de la inmensa mayoría de secundarios. Muy estereotipados y que rápidamente caen en el chiste fácil. El juego adolece de una falta de trabajo evidente en ese sentido.

A nivel gráfico, sorprende y para bien el gran esfuerzo que se ha hecho en el intento de recrear todo el escenario sobre el que nos moveremos. Resulta complicado ver algún elemento que no encaje en aquella América de 1911.

El mapeado que nos ofrece el juego es enorme. Según apuntan desde la propia Rockstar, el terreno sobre el que nos movemos es cuatro veces superior a la superficie ocupada por Liberty City. Y con un engine, que aunque reciclado de GTA IV, en este caso se muestra tremendamente sólido y estable. Algo lógico por otra parte, dado que Liberty City era una megalópolis descomunal y perfectamente recreada en tres dimensiones colosales. Y que respiraba vida por todos lados. Esto es el salvaje oeste, y por tanto, ni hay rascacielos, ni coches, ni decenas de personas paseando por las calles de los diminutos poblados que componen el escenario.

Gracias a este motor mas oxigenado, se ha podido hacer un mayor esfuerzo en las animaciones y modelados de todos los personajes. En este caso, la gran mayoría de personajes secundarios con los que acabaremos interactuando, presentan un grandísimo acabado. Así como sus movimientos, mucho más reales y naturales que los que pudimos ver en GTA IV y expansiones. Pero donde se ha dado el do de pecho es sin lugar a dudas en la recreación de los





caballos. En RDR es el medio de transporte casi exclusivo, y su trabajado aspecto lo pone un peldaño por encima de lo que pudimos ver en Assassin's Creed 2.

A todo ello hay que añadir que el mundo animal viene perfectamente recreado con más de 50 especies distintas de animales a las que podremos dar caza, y obtener jugosos items con los que poder conseguir algo de dinero en la tienda del pueblo.

Para todos aquellos que provengan de haber jugado a GTA IV, la adaptación al juego se les hará relativamente sencilla, ya que se adaptan casi todos los controles que ya hemos usado en LC. Pero ese paso no es tan natural a la hora de subirnos a una montura. Se hace bastante duro al principio hacernos con el control del caballo. Y esa sensación no desaparece conforme van pasando las horas.

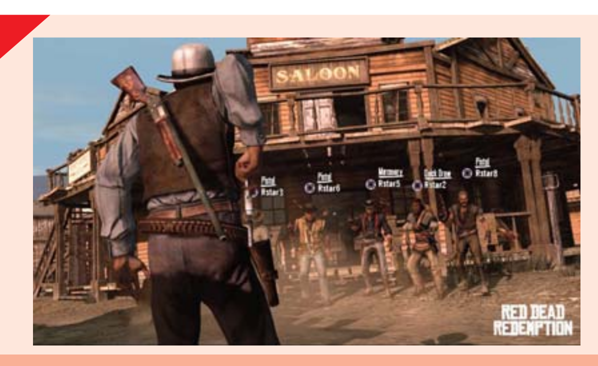
Donde el juego sí que gana varios enteros es en el fuego cruzado. Por cuestiones de ambientación, nuestro arsenal está limitado a las armas de la época. Con lo que un Winchester es obvio que tiene mucha menos capacidad destructiva que el RPG con el que solíamos hacer el cafre en las épocas actuales. Pero no por ello podemos dejar de hacer auténticas sangrías. Y aún mas espectaculares si hacemos uso del Dead Eye, una especie de tiempo bala con el que librarnos de nuestros enemigos. Para poder adaptar los momentos de acción a todo el mundo, el juego posee tres niveles de apuntado: el normal, el casual y el experto. Es en éste último donde toda ayuda al autoapuntado es erradicada por completo.

Sin embargo RDR peca de repetitivo en su planteamiento de misiones. Estas en su gran mayoría son un copy paste de GTA. Desde ir a localizar a un enemigo y matarlo, a limpiar una zona o llevar el carruaje de turno en el menor tiempo posible y sin que sus ocupantes reciban daños. Misones que de por sí ya vienen en-

Tírame un flotador

Se ha comentado en el análisis, pero es digno de ser destacado por lo incomprensible que resulta el hecho de que el protagonista no sea capaz de nadar. Que en un entorno completamente abierto y con un escenario casi interactivo en su totalidad, que el protagonista sea incapaz de nadar, raya el absurdo.

No pedimos que Marston mute en Phelps, pero al menos que no de al traste con una misión porque en un momento dado no hace pie en el fondo del río. Estos pequeños detalles acaban por lastrar la experiencia de juego de una manera cómica por lo cutre que resulta a día de hoy.



Los modos multijugador ofrecen una cantidad de horas brutales de entretenimiento. Aúnque en este análisis nos hemos centrado en el modo offline

corsetadas por el propio contexto histórico. Y es que en 1911 no había ni helicópteros ni vehículos de gran cilindrada con los que intentar diversificar las misiones.

En un intento de paliar esta situación se han ido introduciendo una serie de eventos aleatorios. Estos pueden ser de cualquier índole y darse en cualquier momento de nuestro viaje. Algunos de ellos pueden ser el de salvar a una pobre damisela de ser violada, evitar un suicidio, eliminar a la banda de forajidos que viene al pueblo a alterar la paz, batirnos en duelo o impedir una ejecución clandestina en pleno desierto. Estos hechos pueden desembocar en otros encargos, o acabar siendo autoconclusivos. Además, como novedad en la serie, según como afrontemos y las decisiones que tomemos tanto en la trama principal como en los sucesivos encargos, repercutirá en nuestro karma.







¿Crees que puedes alcanzar el barco? Está rodeado de ese elemento asesino que todo el mundo conoce como agua. Es mejor que des media vuelta, amigo

Este hecho tendrá una repercusión directa en las personas que nos rodean. al mas puro estilo Fable. De esta manera si somos un forajido sin escrúpulos, crearemos miedo y animadversión entre nuestros conciudadanos. Y por el contrario, nos llevaremos estupendamente con las personas de cuestionable honor.

Es en ese apartado de la jugabilidad donde Red Dead Redemption presenta su lunar mas negro. Después de varias entregas sin temor al agua, en esta ocasión volvemos a encontrarnos con el vil elemento. En un extraño homenaje al anónimo protagonista de GTA III y a Tommy Vercetti, Marston es incapaz de nadar, ahogándose irremediablemente en cuanto el agua supera la mortal por necesidad frontera de las rodillas.

Pero como todo juego de la factoría Rockstar que se precie, pasarse la aventura principal no es ni mucho menos lo único que podemos hacer. Se han incluido una serie de minijuegos paralelos con los que pasarse horas y horas. Desde el archiconocido juego del cuchillo hasta la herradura, haciendo escala en el black jack o en el poker. Este último, basado en el Texas Holden podría dar forma a un juego totalmente independiente por profundidad y duración.

Y ya pisando el último apartado, decir que el juego viene rematado por un excelente trabajo de voces. Eso sí, en inglés. Aúnque esta vez la labor de seguir los comentarios a lomos de nuestro caballo ha sido simplificaa gracias al botón de acompañamiento. Más útil de lo que pueda parecer si no eres muy hábil con el idioma.

Horas. Muchas horas son las que encierra el juego. Tantas como el jugador esté dispuesto a pasar por el extenso escenario. Es por ello que dar un valor numérico es una quimera. Habrá quien lo pase en 25 horas. Y habrá quien esté dispuesto a multiplicar ese guarismo por 10. Y sin hablar del multijugador.

Conclusiones:

RDR es sin lugar a dudas el mejor juego ambientado en el Oeste. Pero no es el mejor GTA. Tiene argumentos de peso para ser un gran juego, pero está limitado por el escenario en el que se mueve y las posibilidades que ofrece.

Alternativas:

Su alternativa directa como sandbox del oeste es GUN. Pero es un juego programado para la anterior generación, y está totalmente desfasado para los tiempos actuales.

Positivo:

- *Muchas situaciones "reales"*
- *Un escenario enorme y muchas horas*

Negativo:

- *Misiones copypasteadas de GTA*
- *Marston se ahoga*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	85
sonido	90
jugabilidad	85
duración	90
total	87

Una segunda opinión:

Una vez eliminada la euforia que siempre rodea este tipo de lanzamientos. Y cogiendo perspectiva. Es justo decir que el juego va a satisfacer a todos aquellos que buscan un GTA en el lejano oeste. Sin embargo el escenario y la propia historia se presta para algo más de lo que hemos vivido a través de Marston. Pero si en algo supera a su hermano de la ficticia Nueva York es en su online. Mucho mas rico y divertido que el que nos llegó hace dos años.

Ismael Ordás



desarrolla: remedy · **distribuidor:** microsoft · **género:** terror · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 64,90 € · **edad:** +16

Alan Wake

La joya de Remedy llega a las tiendas

Los juegos de Remedy llegan con cuenta-gotas, pero la compañía Finlandesa trae de fábrica el sello de calidad en sus juegos. Tras más de cinco años en desarrollo, llega el esperadísimo Alan Wake



La espera de este título se ha hecho eterna. Cinco años después de su anuncio en el E3, llega a las tiendas Alan Wake. Y no era para menos con una compañía como Remedy a sus espaldas, creadora de dos de los mejores juegos de acción de todos los tiempos: Max Payne y The Fall of Max Payne. Dos juegos que perduran para la historia, y de los que beben muchos de los títulos de acción en tercera persona hoy día. Dos maravillas técnicas, pero sobre todo jugables. Con dos referentes de tal calibre y más de cinco años de desarrollo, ¿qué podía salir mal en Alan Wake?

Vayamos por partes. Alan Wake es un juego de terror psicológico que inicialmente concebido para PC, pero cuya ayuda económica por parte de Microsoft obligó al estudio a lanzarlo en exclusiva para Xbox 360. El guión del título corre a cargo de Sam Lake, guionista de los dos títulos anteriormente mencionados. Y decir que el trabajo de Sam ha sido de 10.

Un argumento de lujo

Alan Wake es un célebre escritor de thrillers de terror al más puro estilo Steephen King (mencionado en varias ocasiones en el juego). El juego empieza con Alan y su esposa, Alice, camino de un

pequeño pueblo de montaña llamado Bright Falls, lugar donde Alan espera encontrar la inspiración tras 2 años sin saber que escribir. Sin embargo, Alan no es consciente de que su mujer ha elegido este destino para que intente visitar un famoso psicólogo de artistas. Alice desaparece en extrañas circunstancias y Alan despierta inconsciente tiempo después accidentado en su vehículo. En busca de ayuda, Alan descubre como por arte de magia algunas páginas de una novela escrita por él, pero que no recuerda haber escrito.

Bright Falls es un pueblo donde se acontecen sucesos extraños, pero nunca tanto como el que envuelve esta historia. Alan intentará encontrar a su mujer sin estar seguro si está viva, luchando contra la oscuridad personificada. Aquí es donde entran dos elementos esenciales en el título: la luz y la oscuridad. Durante las horas diurnas, nuestra tarea se basará en la interactuación con otros personajes y ligeramente en la investigación. Al caer la noche, Alan se tendrá que adentrar en la oscuridad linterna en mano para seguir las pistas que le lleven hasta Alice.

Los peligros de la oscuridad

La oscuridad parece poseer todo aquello que le rodea, creando una atmósfera de tensión continua. Cuerpos inanimados de gente del pueblo intentarán abalanzarse sobre nosotros. Para deshacernos de ellos tendremos que combinar el uso de nuestra linterna y de algún arma de fuego. Primero, los debilitaremos enfocando la luz durante un tiempo, posteriormente los eliminaremos de uno o varios disparos. Es inútil disparar sin más, la oscuridad les protege de las balas, y nos daremos cuenta cuando la munición

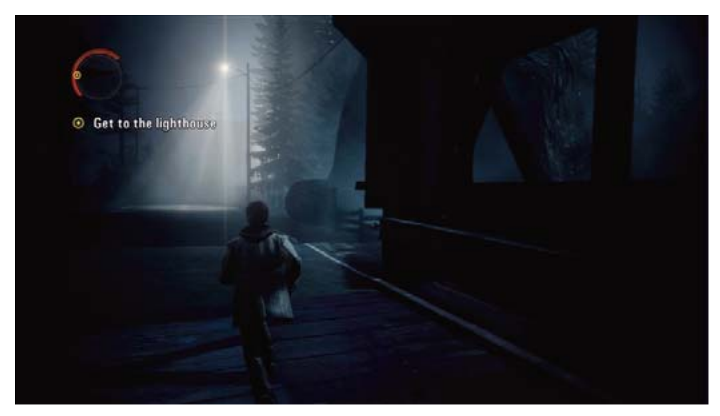
Esta voz me suena

Tal y como cuentan desde Microsoft, un título de la envergadura de Alan Wake requería el mejor de los doblajes. Voces que acostumbradas a interpretar personajes que estén rodeados de misterios y fenómenos paranormales.

Por ello para la voz de Alan ha sido elegido Lorenzo Beteta, voz familiar por ser el doblador de Jack en la archiconocida serie Perdidos. Encontraremos también otras voces familiares de la serie como son los dobladores de John Lock y Juliet.

El trabajo de doblaje es excelente no sólo por los dobladores anteriormente mencionados, si no por todo el equipo. Podríamos arriesgar a decir que nos encontramos si no el mejor, con uno de los mejores doblajes al español de la historia de los videojuegos.







ridad también poseerá objetos pesados que nos lanzará para intentar acabar con nosotros. Aplicando luz durante un tiempo conseguiremos que desaparezcan. El porqué no posee también a Alan lo descubriréis a lo largo de la trama.

El avance del juego por la oscuridad puede parecer algo repetitivo durante las primeras horas de juego, especialmente en zonas boscosas donde da la impresión de estar caminando recto durante largos periodos. Que no os asuste, el ritmo del juego va creciendo a medida que avanzamos, además de cambiar las ambientaciones. El título se divide en capítulos al más puro estilo cinematográfico, con un resumen al inicio y un avance a final. La oscuridad del bosque no es más que el principio. Nos encontraremos con situaciones requeridas por la trama para el recuerdo. Acabar los seis capítulos de Alan Wake nos llevará





entre 9 y 10 horas.

Las prisas no son buenas

Pese a sus 5 largos años de desarrollo, Alan Wake ve mermada la excelente calidad de la mayoría de sus apartados en el apartado gráfico, donde encontramos importantes altibajos. De buen principio nos encontraremos con unos personajes algo simplones en cuanto a detalles, cuyas expresiones faciales están por debajo de lo que estamos acostumbrados en los grandes títulos. Algunas animaciones de los personajes, especialmente al saltar, quedan demasiado irreales y parecen poco depuradas. La ambientación y los decorados están bien conseguidos, pero tampoco llegan al nivel de Gears of War, Modern Warfare 2 o Uncharted 2. En contraposición, nos encontramos con los que son posiblemente los mejores efectos de luz y sombras en tiempo real vistas en Xbox 360.

Conclusiones

Nos encontramos sin duda ante uno de los títulos del 2010, pero podría haber sido “El título del 2010” si todos sus apartados hubieran estado a la altura.

Por un lado tenemos un argumento excelente, un doblaje sublime, una trama que engancha y una jugabilidad original y divertida. Por otro un apartado técnico bueno, pero no excelente, y unas primeras horas de juego algo tediosas. No obstante Alan Wake es un gran juego que no pueden dejar pasar ni los amantes de los juegos de terror ni los que sepan apreciar una buena historia.

Conclusiones:

La larga espera ha valido la pena. Tenemos ante nosotros un excelente juego de terror psicológico.

Alternativas:

Como buen juego de terror, más tirando hacia el survival horror, nos encontramos con Dead Space. Si disponemos de Playstation 3, Siren Blood Curse también nos hará pasar miedo.

Positivo:

- Excelente guión argumental
- Los efectos de luz y de sombras
- Doblaje excepcional
- Jugabilidad original

Negativo:

- Altibajos a nivel técnico
- Las primeras horas pueden hacerse monótonas

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	85
sonido	100
jugabilidad	90
duración	80
total	**89**

Una segunda opinión:

Si lo que buscamos es una buena historia, Alan Wake es nuestro juego. Sam Lake se ha sabido superar con un argumento incluso por encima de Max Payne. Con una duración correcta, nos mantendrá enganchado hasta acabárnoslo.

Gonzalo Mauleón de Izco

desarrolla: capcom · distribuidor: koch media· género: shooter · texto/voces: cast7inglés · pvp: 69,90 € · edad:+16

Lost Planet 2

Un planeta multijugador

En esta entrega se ha querido llevar la cooperación a un mayor nivel. Tanto en el modo online como offline tendremos la posibilidad de ponernos en la piel de un "equipo de trabajo de 4"



Lost Planet supuso el estreno de una de las nuevas sagas de Capcom en la nueva generación. Levantó mucha expectación y buena crítica en general cuando fue lanzado al mercado. Con el tiempo llegó a PS3 no sin polémica por algún que otro bajón sufrido.

Lost Planet 2 nos planeta una situación parecida al primero, ya que nos encontramos en el mismo planeta pero en una historia distinta, diríamos que en historias distintas, pero lo desarrollaremos más adelante.

Capcom ha querido modificar la experiencia de juego del modo campaña, haciéndolo totalmente cooperativo, y en cierta parte es una buena jugada si se piensa y se desarrolla correctamente, pero no está exenta de errores y partes que mejorar.

Han pasado unos cuantos años desde la historia narrada en el primer Lost Planet. Ahora vemos que el planeta EDN III no

Después del éxito cosechado con su anterior entrega, Capcom a decidido volver con esta segunda parte que contará con bastantes novedades

presenta un aspecto tan helado como entonces, habiendo regiones mucho más cálidas como una jungla o un enorme desierto. A su vez, los Akrid ya no son tan numerosos, puesto que el hombre ha ido terminando con ellos poco a poco. Sin embargo, todavía quedan los más fieros y poderosos Akrid, que se esconden por diferentes partes del mundo, esperando al momento exacto para demostrar que EDN III es su planeta.

El argumento gira en torno a una facción, e irá cambiando según se complete dicho capítulo cambiando así de bando y viendo los distintos puntos de de vista de cada parte, compartiendo la vida de dichos soldados sin desarrollar demasiado a los personajes ya que no llegamos a conocer nombres, historias pasadas ni ningún hecho que nos relaciones demasiado con ellos.

Jugablemente, el título se fundamenta en misiones de escasa duración desarrolladas en escenarios variados llenos de akrids, donde los objetivos van turnándose entre distintas variantes. Acabar con algunos enemigos determinados, recuperar territorios, activar dispositivos, o simplemente frenar el avance de nuestros rivales, serán sólo algunas de éstas tareas. Para llevar a cabo estos objetivos contaremos con la posibilidad de avanzar a pie, usando armas muy espectaculares, o de montarnos en vital suits, armaduras de combate que ya vimos en el primer episodio de Lost Planet. Una novedad interesante es que ahora varios jugadores pueden compartir un vital suit, uno conduciendo y otros dos agarrados a uno de sus lados para disparar libremente sin tener que moverse. La experiencia de avanzar de ésta manera es, sin duda, muy gratificante y, sobre todo, espectacular, dado

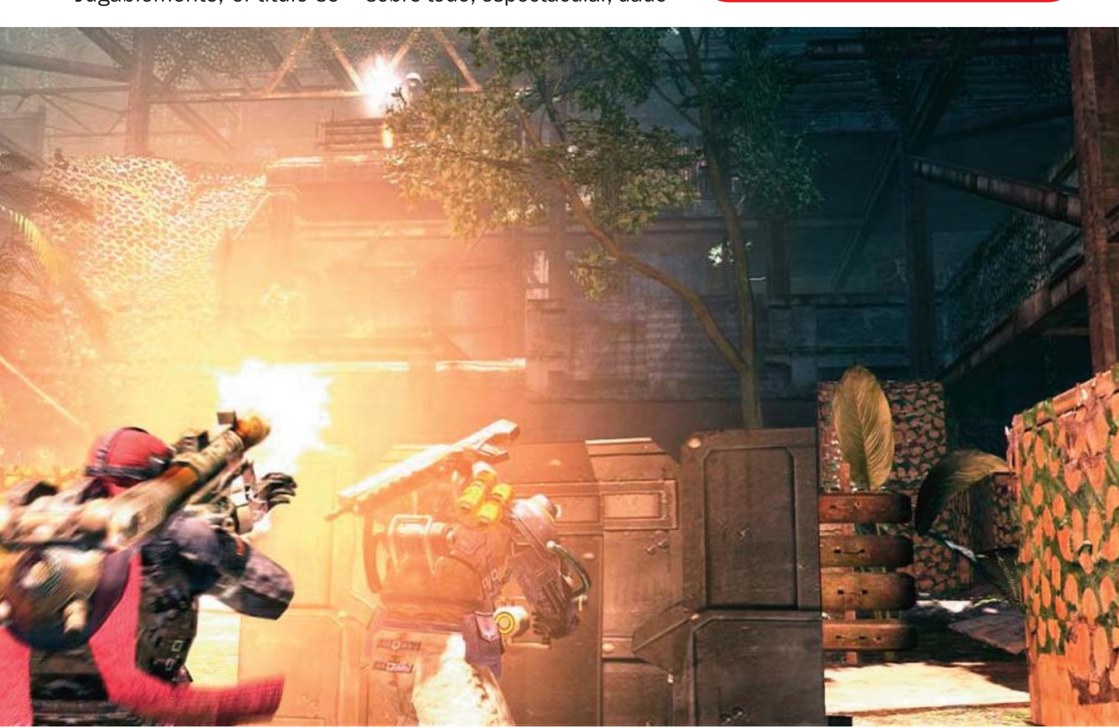
Curiosidades “Lost”

-El grito de Wilhelm es un efecto de sonido de stock usado por primera vez en 1951 en la película Tambores lejanos, y que ha aparecido en decenas de películas se ha extendido también al mundo de los videojuegos, siendo Lost Planet: uno de los títulos que presentan el famoso grito.

-Tras el acuerdo de colaboración, para la creación de skins personalizables para el juego, con el equipo de desarrollo de “Gears of War”, Lost Planet 2 contará con la aparición de sus famosos personajes Marcus Fenix & Dominic Santiago. Además también aparecerá Albert Wesker procedente de la prestigiosa franquicia de Capcom “Resident Evil”

-La licencia de Lost Planet 2 se llevará al cine de la mano de Warner Bros., con David Hayter (X-Men, Watchmen) a cargo del guión.

-



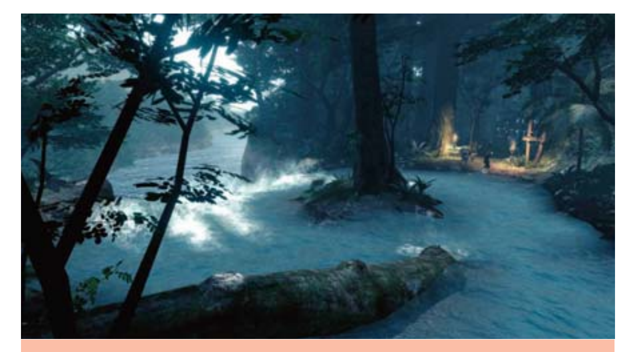
que se pueden llevar a cabo escenas en las que los tres jugadores tendrán que colaborar de forma efectiva para salir adelante.

Es importante mencionar que como novedad, ya no dependemos de la energía térmica mientras combatimos. Dado que ya no hace frío en E.D.N. III, ésta energía no será vital para mantenernos vivos. No obstante, tendremos cargadores que podremos usar cuando nos quedemos sin vida, recuperándonos de las heridas para seguir luchando sin problemas.

El multijugador vuelve a ser uno de los fuertes del videojuego, como ya lo fue en la primera parte. El combatir con Mechas, con los trajes mecánicos y con todo el festival de complementos y añadidos de lo más imaginativo que ha preparado Capcom para el videojuego es todo un placer, y más si lo hacemos en rápidos matchmakings y







los escenarios ahora serán mas variados, el deshielo de EDN III da paso a bosques, junglas y desiertos que le darán un contraste mayor

sin rastro de lag como es el caso de Lost Planet 2.

El apartado más interesante del modo multijugador es el cooperativo a pantalla partida para dos jugadores u online para cuatro. Disfrutar del modo campaña en compañía de otros lo convierte en una experiencia mucho más placentera, ya que así podremos organizarnos de una manera mucho más eficaz. Ello se debe a que la propia experiencia de juego del modo campaña ya parece haber sido diseñada para ser disfrutada con más amigos.

Tenemos los modos de juego online para hasta 16 jugadores. Los modos disponibles son Eliminación, Eliminación por equipos y Captura de puestos. Todos ellos son bastante clásicos, aunque no por ello dejan de ser divertidos.

Gráficamente sigue una línea muy continuista con respecto a su primera parte en términos de diseño, aunque con el lógico progreso visual derivado del potencial corregido y aumentado de su motor gráfico, el MT Framework 2.0. La iluminación vuelve a ser fantástica, y conjuntamente con los efectos del fuego y las explosiones conforman los dos principales titulares que, en lo estético, nos deja el videojuego. A esto hay que sumar un número más alto en la carga poligonal, y una calidad de texturas también francamente mejorada. Todo ello resulta especialmente llamativo en las zonas selváticas, salpicadas de pequeños riachuelos, árboles, maleza y zonas más o menos frondosas que resultan verdaderamente poderosas en lo estético y, en ocasiones, incluso cautivadoras.

En última instancia hay que mencionar que los efectos de audio son verdaderamente estruendosos y contribuyen a la inmersión de los salvajes y desmedidos tiroteos que se suceden en el juego. El doblaje del título es más profesional que el de la primera parte, aunque vuelve a estar caracterizado por sus voces en inglés y la única traducción a nuestro idioma de sus textos.

Conclusiones:

La segunda entrega ha conseguido superear a su antecesor, cosa lógica después de 8 años. Un juego en el que se ha puesto especial énfasis en el apartado multijugador, pero se ha quedado flojo en historia.

Alternativas:

Hay pocos Shooter cooperativos en el mercado, si te gustó el anterior, este no te va a defraudar. Si te gusta cooperar, la alternativa puede ser Army of TWO, aun que este último se queda un poco por debajo en cuanto a calidad

Positivo:

- Modo cooperativo para cuatro.
- El extenso armamento.

Negativo:

- La historia.
- Fallo de I.A.

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	88
sonido	75
jugabilidad	85
duración	90
total	**84**

Una segunda opinión:

Lost Planet 2 nos ofrece una experiencia impresioniante en cuanto al modo cooperativo. Se nota el especial "mimo" puesto por los desarrolladores en este aspecto. Creemos que esta dedicación ha hecho que se descuiden otros aspectos como la historia y el juego en solitario.

Marc Alcaina

desarrolla: united front games · **distribuidor:** sony · **género:** carreras · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +7

ModNation Racers

Karting 2.0

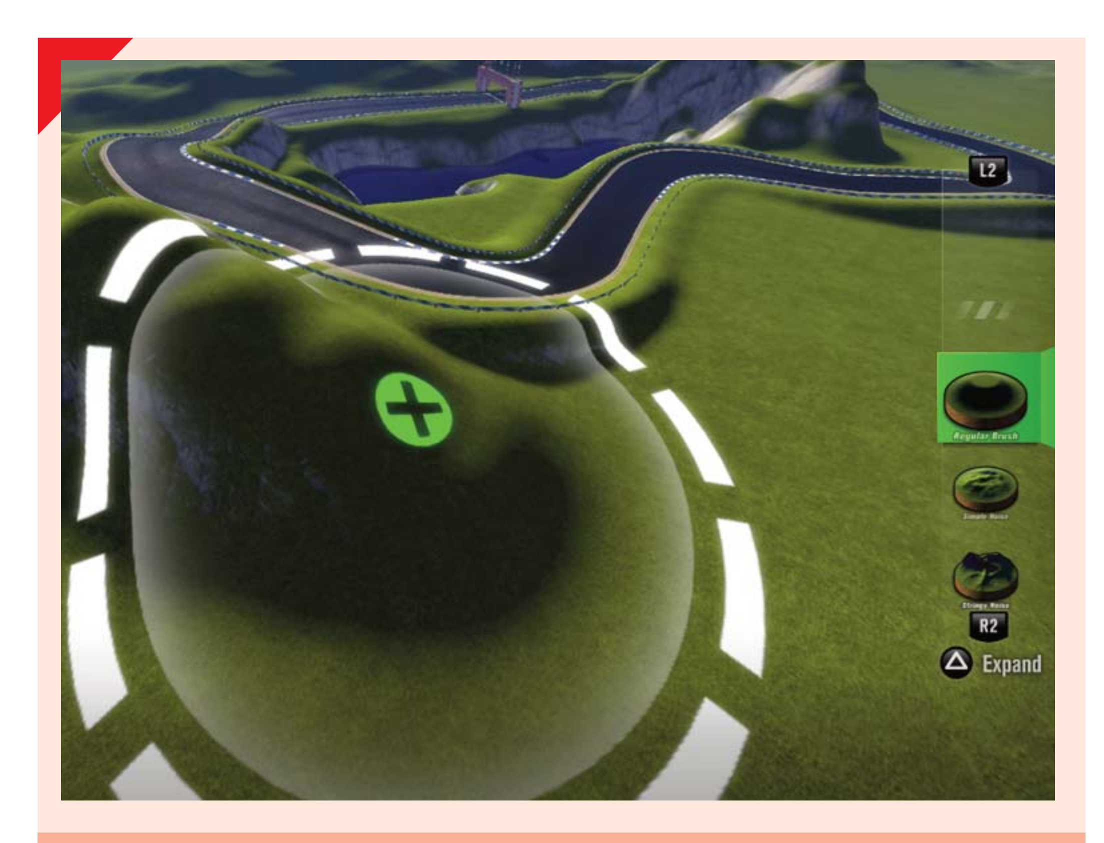
Playstation 3 vuelve a poner el juego en manos de la comunidad para poner a prueba su habilidad creativa. Llega el heredero espiritual de Little Big Planet



ModNation Racers fue sin duda uno de los mayores bombazos del pasado E3. Una grata sorpresa que reafirmaba la idea de Sony de acercar la web 2.0. al videojuego. ModNation se presentó como heredero espiritual de la filosofía de Little Big Planet, juego de plataformas 2D donde la comunidad podía crear sus propios niveles y personalizar un muñequito de trapo que tiene como protagonista. ModNation racers intenta llevar esta idea a mundo de los juegos de karts. Y no sólo lo consigue, sino que la mejora notablemente.

El modo edición es una maravilla. Podremos crear tanto karts, personajes, como circuitos. El editor de karts, pese a ser la mar de completo, es el menos flexible. Permite crear un vehículo a nuestro gusto pero la apariencia depende mucho del chasis elegido. Por otro lado, el editor de personajes ya permite hacer virguerías varias. No hay más que echar un vistazo a la de réplicas de personajes famosos compartidos por la

Es increhible ver las réplicas de personajes famosos compartidos por la comunidad



El modo de edición de circuitos permite controlar prácticamente todo: el trazado, la geografía, crear atajos, colocar obstáculos, etc. Todo de una manera muy amigable y con la opción de autopoblar para dejar que el juego acabe nuestra creación

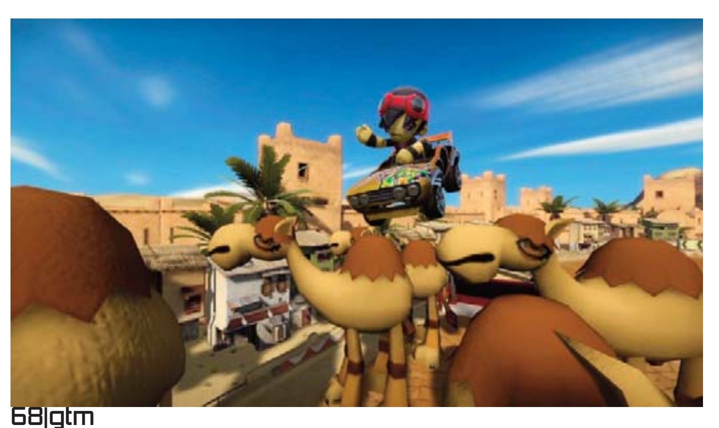
comunidad, entre los que se encuentran las mascotas de otros juegos de karts de la competencia. Como ocurrió en Little Big Planet, falta ver si no retiran el contenido similar a otros títulos.

Pero sin duda el plato fuerte de ModNation Racers es el editor de circuitos. Los chicos de United Front Games han hecho un trabajo espléndido, consiguiendo un editor que permite controlar prácticamente todo: el trazado incluido desnivel, ancho de la pista variable e irregularidades en el terreno, desvíos y atajos, la geografía del circuito, vegetación y decoración, y un sinfín de parámetros más. El logro está en que el entorno de creación es siempre amigable y podemos crear nuestros circuitos dedicándole horas o en apenas unos minutos con las opción de autopoblar. Esto convierte ModNation Racers en el juego con más circuitos jamás creados: infinitos.

Todo aquello que creemos podremos compartirlo con la comunidad de ModNation Racers, siendo aquí donde radica la diversión del título: Crear, compartir y disfrutar las creaciones con otros jugadores. Jugarlo desconectado (siempre y cuando sea en compañía) es divertido, pero la experiencia está lejos de la conseguida al conectarnos, compartir, y jugarlo acompañado de hasta 12 jugadores por carrera.

ModNation Racers es un juego que nada más entrar el disco en nuestra consola te envuelve de un aire comunitario. La partida empieza en un hall donde nos encontraremos ya con otros usuarios. Además de poder perder el tiempo haciendo peripecias, conduciendo nuestro kart podremos ir hacia las diferentes opciones que ofrece el juego a modo de menú, pero mucho más dinámico. Encontraremos, por ejemplo, espacios donde se exponen los personajes y vehículos creados por los usuarios más descargados del día y una pantalla gi-





gante con las noticias sobre el juego. El juego pone la comunidad ante todo.

Pero desgraciadamente, no es oro todo lo que reluce. Por muy innovador que intente parecer, jugablemente es lo mismo de siempre: carreras rápidas, derrapes y armas, además de algunos añadidos más acertados que otros. Al derrapar, ir a rebufo o realizar acrobacias en los saltos llenaremos una barra que nos permitirá hacer turbos adicionales, crear un escudo para evitar armas de nuestros rivales o para envestirlos lateralmente. El sistema de armas también es algo distinto. Apenas hay cuatro tipos de armas: misiles, ondas sónicas, rayos y turbos. Cada arma tendrá tres niveles, cada cual más devastador y que irá incrementándose al coger globos de arma. Estos añadidos complican la jugabilidad comparado con otros juegos de este tipo, caracterizados por su sencillez de controles. No es ne-





cesario a aprender todas las opciones para disfrutar de ModNation Racers, pero si para conseguir ganar carreras. Añade profundidad a la vez que aumenta notablemente la curva de dificultad. Es indudable que, dejando aparte todas las opciones de edición, estamos ante un juego cuya idea es la de coger el mando y ofrecer una diversión rápida, ya sea sólo, a pantalla partida, como jugando online. Nada impediría esto si no fuera por unos insufribles tiempos de carga. Casi 40 segundos para cargar la zona de menú, y en ocasiones más de un minuto para cargar el circuito. Sumando ambos, estamos aproximadamente minuto y medio entre carrera y carrera. Un problema que impide acabar de disfrutar de un juego fantástico. Esperemos que se corrija lo antes posible.

Los tiempos de carga lacran la experiencia de juego

Gráficamente es simplón, pero tiene un diseño original y desenfadado. Los circuitos lucen bien tanto los disponibles por defecto como los creados con el editor. En cuanto al apartado sonoro, cabe destacar un buen trabajo de doblaje para los dos comentaristas que nos acompañarán en las carreras.

Concluyendo, nos encontramos con un buen juego con múltiples posibilidades, pero que se cierra quizás demasiado al modo on-line. Si lo jugamos sólo, al juego le falta personalidad y acabaremos cansándonos de sus tiempos de carga.

Conclusiones:

ModNation Racers es un juego divertido con un gran número de posibilidades gracias a sus editores y a la idea de crear y compartir. Los jugadores solitarios no le sacarán demasiado partido.

Alternativas:

En playstation 3, la única alternativa que podemos encontrar es Sonic & Sega All-Stars Racing, un juego divertido con sus pros y sus contras con respecto a ModNation Racers.

Positivo:

- Las opciones de edición
- Su estilo desenfadado

Negativo:

- Los tiempos de carga excesivos
- La experiencia para un jugador está algo descuidada

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	75
sonido	80
jugabilidad	80
duración	100
total	82

Una segunda opinión:

ModNation Racers es una vuelta de tuerca a un género que estaba cayendo en la monotonía. Lo mismo de siempre, pero añadiendo nuevas posibilidades que alargan la vida notablemente al título.

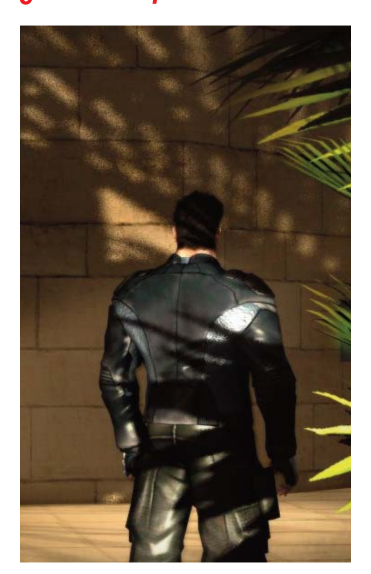
Gonzalo Mauleón de Izco

desarrolla: volatile games · **distribuidor:** namco · **género:** acción · **texto/voces:** castellano texto · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+18

Dead to Rights: Retribution

¡Alto o mi perro ataca!

Esta tercera entrega intenta reiniciar la franquicia y darle a Jack Slate y su compañero canino la oportunidad de pelear en los primeros puestos. ¿Tendrá lo que necesita?

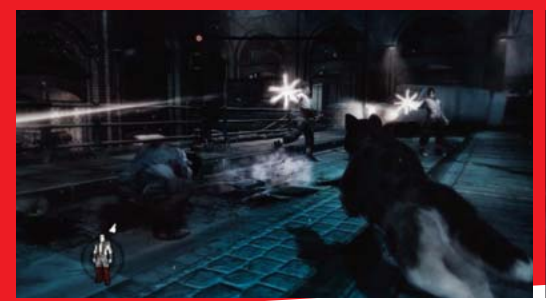


De la mano de Namco Bandai y desarrollado por Volatile Games, nos llega Dead to Rights: Retribution.

La franquicia no es nueva, ya tuvo sus pinitos en la pasada generación y en otras plataformas, pero por primera vez, pone los pies sobre la nueva generación de consolas. Pero para quien no conozca Dead to Rights, mejor poneros en antecedentes. La primera entrega de esta saga se estrenó en 2002 para Xbox, donde tuvo una acogida bastante buena por la prensa especializada, desgraciadamente, las siguientes entregas mancharon ese resultado con nuevos títulos que no estaban a la altura. Por este motivo, los desarrolladores han realizado toda la infraestructura del juego desde cero.

En esta entrega la historia comienza con nuestro protagonista muy mal herido llegando a los

La oscura ambientación está presente a lo largo de todo el juego. Su estilo es muy parecido al prestigioso juego de Batman





muelles de Grand City, en los que el recibimiento que encontraremos no será el más caluroso del mundo. Tras la aparición de nuestro peludo compañero de viaje Shadow velando por nuestra seguridad, retrocederemos 72 horas en el tiempo, hasta el edificio Temple, centro neurálgico de la economía de la ciudad, donde un grupo terrorista se ha atrincherado y amenaza con un baño de sangre si no se cumplen sus exigencias. Con esta premisa los chicos de Volatile nos ponen en una aventura cargada de grandes dosis de frenética acción.

El apartado jugable, como en anteriores entregas, se basa en la dualidad de Jack y Shadow durante las fases, aunque no en todas las fases tendremos esta posibilidad (por exigencias del guion), aunque esto será en pocos momentos.

En cuando a Jack tendremos 2 formas de actuación:
Por un lado tendremos la acción pura y dura en cuanto a shooter en tercera persona con control de 360 grados, utilizaremos diversas armas para matar a los enemigos que nos vayan saliendo en pantalla, el estilo será muy parecido a Uncharted 2, tendremos diversas zonas donde parapetarnos u ocultarnos de los enemigos que nos vayan apareciendo.

Por la otra parte, podremos enfrentarnos a los enemigos a puñetazo limpio a modo de peleas. La gama de situaciones que se pueden dar con este sistema es lo suficientemente variado: podremos desarmar a los enemigos, utilizar combos o desproteger la defensa enemiga, cogerlos como rehenes, utilizarlos para parapetarnos en ellos, tirarlos con una patada a lo lejos, utilizar contraataques en el momento adecuado



La brutalidad del juego será más extrema a la hora de utilizar a nuestro “mejor amigo” en donde el “zumo de tomate” está más que asegurado









o bloquear ataques enemigos. Pero no sólo eso, si no que nuestro protagonista también tiene la incondicional ayuda de su fiel amigo Shadow. Lo que le permite realizar otro tipo de ataques o tácticas, de lo más sangrientas, para poder eliminar a nuestros enemigos. Ahora se vuelve un personaje controlable por el jugador. En numerosas ocasiones deberemos tomar el control del can para poder progresar en la aventura. La mayoría de las veces tendremos que conseguir una llave, desactivar algunos mecanismos o simplemente defender al Jack de los indeseables enemigos. A diferencia de Jack, Shadow es muy rápido y cuenta con un sistema de sigilo para poder atacar sin ser detectado a la vez que podemos ver la situación incluso a través de paredes y muros de los enemigos gracias a su potentes sentidos.

El apartado gráfico es uno de los apartados más flojos del juego. La atmósfera conseguida en Grant city ralla a buen nivel, gracias a una variedad de localizaciones muy acertada y bien planificada. Es una pena que en detalles como las texturas, personajes o rendimiento esté por debajo de lo hemos estado viendo esta generación.

Otro mal síntoma durante el juego son ciertos bugs que desmerecen el acabado general, como enemigos que atraviesan entornos o paredes, malas ubicaciones del personaje en ciertas esquinas o enemigos muertos que se quedan dando vueltas sobre sí mismos en el suelo sin razón alguna. A esto hay que añadir que el juego tiene problemas de tearing a la hora de mover al personaje y la cámara, cortándose la imagen en ciertos momentos, al igual que se nota



una falta de estabilidad de frames por segundo en momentos con explosiones y varios enemigos en pantalla.

Los movimientos y animaciones cumplen también

El juego está limitado a modo offline, cosa que se echa de menos en los títulos de “nueva generación”

su cometido pero a veces se nos antojan algo robóticas sobre todo en algunos "finishings" o cuando el enemigo o el protagonista mueren.

El sonido si está bastante bien conseguido. Cada arma se diferencia perfectamente del resto por su sonido característico y como no hacen referencia (ni lo pretenden) a armas reales, se pueden permitir la licencia de dotarlas de "autonomía acústica", o sea que suenan bien sin semejarse a nada. La banda sonora no es que sea espectacular pero ayuda a la ambientación sobre todo en los momentos más intensos del juego.

Respecto al doblaje, simplemente decir que no existe en castellano. Tendremos que aguantarnos con voces en perfecto inglés americano y contentarnos con leer los subtítulos en español si no queremos perder el hilo de la historia.

La duración del juego no es excesivamente larga, y tampoco cuenta con ningún aliciente para rejugarlo. Ya que no cuenta con modo online o multijugador lo que acorta considerablemente la vida útil del juego.



Conclusiones:

Lo que se podría haber convertido en llamativo título, se ha quedado en agua de borrajas. Flaquea en varios aspectos que hacen que la calidad del mismo sea de lo más “normalito”.

Alternativas:

Hay títulos de mayor nivel que compiten de sobra con este. Batman: Arkham Asylum es una de las mejores alternativas ya que en todo su conjunto es muy superior.

Positivo:

- La atmósfera lograda con Grant City.
- Poder controlar a Shadow

Negativo:

- Apartado gráfico muy justo.
- Falta de modo multijugador y online.

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	80
sonido	70
jugabilidad	78
duración	70
total	76

Una segunda opinión:

Lo que podría haber sido el renacimiento de la saga dead to rights, se ha quedido en otra entrga más, no ha evolucionado nada desde su primera entraga.

Jose Luis Parreño



desarrolla: neverland · **distribuidor:** namco bandi · **género:** rpg social · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +12

Rune Factory Frontier

Socializando en la huerta

Con un año de retraso, Rune Factory Frontier llega a territorio europeo. Y lo hace en completo inglés. La evolución de Harvest Moon sigue apostando por los mismos pilares de siempre, pero intentando potenciar sus virtudes



Entender el concepto que propone Rune Factory es un tanto complejo. La idea, basada en tres pilares aparentemente inconexos, acaba dando como resultado una obra bastante densa y que no acaba de dar su mejor versión en ninguna de las tres. No es un JRPG. No es un simulador social. Y tal vez lo mejor que se puede decir de él es que es un simulador agrícola.

En esta ocasión, y como ya viene siendo habitual en la franquicia, el juego nos pone en la piel de Raguna, un chico que misteriosamente no recuerda nada de su pasado. Ni de su gente ni de donde vivía ni a qué se dedicaba. Al contrario de lo que ocurría en anteriores entregas de la franquicia Harvest Moon, esta vez nos veremos obligados a encarnar el papel de un protagonista masculino, ya que es imprescindible para intentar trazar los hilos argumentales que acaban componiendo la historia.

El juego se basa en tres pilares: Simulador agrícola, juego social y JRPG. Sin embargo hace aguas a la hora de presentar retos atractivos al jugador





No tardarán en aparecer en escena el resto de personajes que nos ayudarán en nuestro transitar en este mundo. Stella, la pastora de la Iglesia de Trampoli, desde donde comenzará nuestra aventura. Y Mist, una extraña chica que aparentemente guarda más de un secreto relacionado con nuestro pasado. Ellas dos serán los dos personajes secundarios más importantes que nos encontraremos en nuestro transitar por el mundo. Aúnque no serán los únicos.

Y es que aunque el juego está centrado en la historia de Raguna, el mundo en el que coexiste es un ente vivo que lleva sus propios biorritmos. Es un mundo que vive y respira en el que nosotros no somos más que otro elemento en su devenir cotidiano. Aquí la tragedia que suele acompañar ultimamente a los JRPG no tiene cabida. No hay amenaza que nos acerque el fin del mundo, ni nosotros somos su única y última esperanza.

Para poder subsistir en este mundo real, es necesario cumplir una serie de premisas básicas. Y estas pasan primeramente por procurarnos un hogar y conseguir alimento. Para ello Raguna tiene a su disposición un pequeño huerto que cultivar. Y saber llevarlo es la principal premisa que nos ofrece el juego.

Este es sin lugar a dudas el punto fuerte de los tres pilares que nos ofrece Rune Factory. Y no va a ser tarea fácil el poder llevarlo a cabo. Es vital tener una constancia en el trabajo, procurarse de los mejores productos, atender a los sabios consejos de los lugareños y la biblioteca, y sobre todo atender a los ciclos temporales. El juego tiene ciclos de día y noche, que afectarán di-



Es vital conocer nuestras limitaciones como personaje. Y esta frase lapidaria toma su mayor sentido a la hora de inmiscuirse en las mazmorras. Si la barra de resistencia llega a 0, habremos perdido todo el camino desde nuestro último punto de guardado









rectamente a todas las facetas del juego. Entenderlas y saber como hacer que jueguen a nuestro favor acabarán por reportarnos mejores productos en nuestro campo de cultivo, y por ende, una mayor repercusión económica en nuestra siempre maltrecha economía.

Pero Trampoli y sus alrededores es un mundo vivo, como ya hemos apuntado anteriormente. Y en este microcosmos que conforma el pequeño pueblo, no estaremos solos. Aquí es donde entra la faceta de simulación social que nos ofrece el título. Pero donde no acaba de cuajar. Cierto es que las posibilidades son realmente numerosas. Pero peca de un transfondo de vacío desolador. Una sensación que viene motivada por el hecho de que no hay un fin ni una necesidad imperiosa de relacionarse con la gente, puesto que la recompensa es nula. Hay horas y horas de interacción social con un sinsentido absoluto. Cierto que esta faceta del juego es totalmente voluntaria, y que pocas serán las veces en los que la historia nos obligue a pasar por ella. Pero no hubiera estado de más que un apartado tan aparentemente trabajado, tenga alguna repercusión tanto en nuestras acciones como en el devenir del juego.

El último pilar es el querer ser un JRPG. Y decimos querer porque no acaba de cuajar. Y no porque su apuesta sea mala, sino por no tener ese algo que invite a seguir más allá y acabe por enganchar al jugador. Rune Factory se basa en el ya eterno sistema de mazmorras. Mazmorras que por lo general, pecan de repetitivas y monótonas. En nuestras incursiones hacia el peligro, debemos atender a dos barras. La primera muestra nuestra vita-



lidad, que como es natural, cuando llegue a 0, moriremos. Y la otra marca nuestra resistencia. Es muy importante atender a esta barra, puesto que si de nuevo llega a 0, nuestro personaje desfallecerá y perderemos todo lo conseguido desde nuestro último punto de guardado.

Todas las acciones que acometamos durante el juego consumen puntos de resistencia. Pero si la barra cae por debajo de un límite razonable de seguridad dentro de una mazmorra, es mejor dar marcha atrás y volver una vez hayamos avanzado en nuestras estadísticas.

Como punto fuerte, es justo reconocer que el apartado técnico de todo el juego raya a gran altura. No en vano a nivel gráfico, estamos ante uno de los juegos que más y mejor han sabido exprirmir las posibilidades que ofrece la consola de Nintendo. Tanto los entornos como los modelados y las secuencias anime narrativas, son de un calidad que se instala sin problemas por encima del notable alto. Por poner un contrapunto, decir que ese listón baja en las mazmorras, pero tampoco es algo como para echarse las manos a la cabeza. El engine gráfico del juego se muestra siempre consistente y sin fisuras, manteniendo siempre un framerate estable.

Y casi a la misma altura encontramos el apartado sonoro, donde se nota el especial cuidado que se ha puesto a la BSO y a las melodías propias del juego.

Juego que por otra parte encierra un buen puñado de horas que se va sin ningún esfuerzo muy por encima de las 50.



Conclusiones:

El apartado técnico es intachable. Pero como juego no llega a satisfacer plenamente en ninguna de las tres apuestas que presenta. No es un mal título, pero hace aguas sobre todo en presentar retos atractivos al jugador.

Alternativas:

Como juego de rol mazmorrero, Twilight Princess es una buena opción.Como simulador agrícola y social, Animal Crossing. Buscar una alternativa directa es complicado.

Positivo:

- Un engine robusto y potente
- Gran apartado artístico/musical

Negativo:

- Juego social aburrido
- No presenta retos atractivos

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	90
jugabilidad	60
duración	90
total	70

Una segunda opinión:

Rune Factory Frontier podía haber dado más de sí. El principal handicap del juego es el haber querido abarcar demasiados géneros y no haber conseguido conectar con ninguno de ellos. Aún así, si eres un seguidor de la franquicia Harvest Moon, es una compra obligada, puesto que potencia y mejora lo que presentaba la saga original.

Roberto García



desarrolla: treasure · **distribuidor:** nintendo · **género:** shooter · **texto:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +12

Sin & Punishment 2

Succesor to the Sky

Al fin llega a Europa Sin & Punishment 2, el último juego lanzado por la aclamada compañía desarrolladora Treasure. El juego, continuación del Sin & Punishment lanzado en Nintendo 64, promete aprovechar al máximo el mando de Wii

El 21 de Noviembre del 2000 fue lanzado a la venta en Japon Sin & Punishment, un espectacular shooter en 3D exclusivo para Nintendo 64 y que jamás aparecería en territorio occidental. El juego de Treasure fue alabado por público y prensa y se convirtió en uno de esos grandes juegos que no pudimos disfrutar en Europa. Subsanado el error con el lanzamiento del Sin & Punishment en la Consola Virtual de Wii, nos llega en exclusiva para la sobremesa de Nintendp su secuela, Sin & Punishment Sucesor to the Sky. Los que conozcáis la metodología de trabajo de Treasure sabréis que esta empresa rara vez trabaja en secuelas, pero es que el concepto de juego de Sin & Punishment se adaptaba a la perfección a Wii y no podían desaprovechar la oportunidad.

Sin & Punishment 2 es un

El juego Hardcore que demandaban los jugadores

Shooter 3D que sigue la línea marcada por los míticos Panzer Dragon o Space Harrier, y es que como en los clásicos de Sega, deberemos eliminar todos los enemigos posibles de la pantalla mientras controlamos a nuestro personaje evitando disparos y obstáculos.

Gráficamente el juego es fantástico. Muestra enemigos enormes y escenarios perfectamente detallados, además en ocasiones veremos moverse en pantalla decenas de enemigos lo que nos hará asistir incrédulos al espectáculo gráfico reproducido por nuestra Wii. Los efectos gráficos también están muy trabajados, pudiendo disfrutar de todo tipo de explosiones, luces, rayos, así como de una cámara móvil que se situará en todo momento en el mejor lugar para controlar a la perfección a nuestro personaje pero manteniendo un alto grado



de espectacularidad. Hay que destacar el buen uso que hace el juego de las 2,5D ya que en ocasiones la cámara se sitúa en la parte frontal de la pantalla con lo que podremos controlar nuestro personaje como si de un shooter 2D se tratase. Únicamente desmerecer el diseño de los personajes, que no nos termina de convencer, mostrando un diseño muy inferior y mas infantil que la primera entrega.

El apartado sonoro es una maravilla. El juego muestra una sucesión de melodías totalmente contrapuestas pero que al mismo tiempo se adaptan a la perfección al escenario o enemigo con el que nos encontramos combatiendo. La cantidad de efectos es muy amplia y la caracterización sonora que presentan los personajes en realmente buena. El juego está traducido al castellano aunque su doblaje está en ingles.

Jugablemente es una maravilla, mantiene las bases de obras de arte como Ikaruga o el primer Sin & Punishment. Tendremos que aprendernos las pantallas de memoria si queremos optar a la mejor puntuación y a encadenar la mayor cantidad de combos posible. También tendremos que tener especial cuidado para terminar el juego, pues como es habitual en los shooters de Treasure la vida es limitada y la dificultad está ajustadísima.

La duración es muy amplia tendiendo en cuenta que se trata de un videojuego de marcado estilo arcade, acentuado además por la posibilidad de jugar en modo cooperativo offline o con el objetivo de conseguir la mayor puntuación posible.



Conclusiones:

Sin&Punishment 2 es indiscutiblemente un juego destinado a jugadores Hardcore. Su calidad es incuestionable y su jugabilidad es aún mejor que la obra maestra que no llegó a las Nintendo 64 occidentales. No deberías perdértelo.

Alternativas:

No hay muchos juegos con los que comparar Sin&Punishment 2 por ser un shooter con un concepto peculiar. Si buscas algo mas convencional prueba House of the deas Overkill o Call of Duty MW Reflex.

Positivo:

- *Gráficos impresionantes*
- *Jugabilidad a prueba de bombas*

Negativo:

- *Nada que destacar.*

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	93
sonido	92
jugabilidad	97
duración	90
total	**90**

Una segunda opinión:

Treasure hace unos juegos excelentes, arcades pulidísimos.
Creo que supera al original, porque la opción de manejarlo con el wiimote y nunchuck facilita la tarea que con el control clásico es para usuarios avanzados

Marc Alcaina



desarrolla: capcom · **distribuidor:** Nintendo · **género:** mmorpg · **texto:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +16

Monster Hunter 3 Tri

Demuestra online tu instinto de cazador

Tras varios retrasos y algunas dudas sobre como se produciría el acceso al multiplayer online, Monstar Hunter 3 Tri llega a Europa del mejor modo posible. Con acceso online gratuito y distribuido por Nintendo

Monster Hunter ha destacado en estos últimos años como una de las sagas de juegos de rol que mayor existo de ventas han cosechado a nivel mundial, y especialmente en Japón. Su apuesta por el juego online y la cacería de multitud de monstruos ha seducido a cientos de jugadores en todo el mundo.

Tras varias incertidumbres en su desarrollo, en un principio el proyecto estaba destinado a PS3 y el juego online no seria gratuito, el juego ha llegado a Wii con online gratuito y un acabado digno de admirar.

La historia del juego no adquiere excesivo protagonismo, se limitará a servir de introducción para situar a nuestro personaje, el cual crearemos al iniciar el juego, en el mundo de Monster Hunter. Un lugar donde las bestias reinan y donde los cazadores tienen que velar por la seguridad y estabilidad de la raza humana.

Gráficamente el juego muestra un nivel alto, los personajes y enemigos están bien diseñados, mostrándose algunos monstruos de tamaño realmente grande, los escenarios hacen gala en ciertos momentos de texturas que difícilmente creeremos estar viendo en Wii. Por el contrario, nos encontraremos con escenarios de tamaño reducido, número limitado de enemigos en pantalla, numerosas cargas entre escenarios y notaremos como en ocasiones nuestro personaje atravesará polígonos que deberían de ser sólidos. En cualquier caso, lo nombrado anteriormente, mas

Monster Hunter 3 Tri llega a Wii para convertirse en el mejor juego de rol de la consola



que errores son limitaciones que Wii no puede evitar pero que tampoco influirán en exceso en la experiencia jugable.

El apartado sonoro muestra un nivel realmente alto, los entornos naturales quedan reflejados de un modo sobresaliente por medio de melodías lentas que permiten al jugador disfrutar mientras explora los escenarios del juego. Los monstruos están perfectamente caracterizados, reciclados en parte del buen trabajo realizado en las versiones para PSP. El juego está traducido al castellano, aunque no doblado. Desarrollándose los diálogos mediante ventanas de texto.

Jugablemente el juego también rinde a un gran nivel, aunque no aprovecha las posibilidades que ofrecen los mandos de Wii. Es un juego que se ha diseñado para jugar con el mando clásico, puede ser jugado con el Wiimote y nunchuck sin problemas, aunque el control por movimiento queda en una mera anécdota. El comienzo del juego está presentado en un largo tutorial en el que aprenderemos las nociones básicas del juego, las cuales necesitaremos dominar a la perfección para acometer con éxito las mas de 200 misiones que presenta. Finalmente destacar los esfuerzos de Capcom para hacer el juego mas asequible a los nuevos jugadores, minimizando los menús que complicaban en exceso las versiones PSP y la posibilidad de jugar online de manera gratuita, lo que posibilitará que muchos jugadores den una oportunidad a esta tercera entrega de Monster Hunter.



Conclusiones:

Monster Hunter ha sabido superar todas las adversidades surgidas en su desarrollo y se ha convertido por meritos propios en uno de los mejores juegos del catalogo de Wii.

Alternativas:

Si buscas disfrutar online de un buen juego de rol, Monster Hunter 3 Tri no tiene rival en Wii. Sin lo que buscas en un juego de RPG de calidad Zelda Twiling Princess o Paper Pario 3 son buenas opciones.

Positivo:

- La infraestructura online
- Excelente en todos sus apartados

Negativo:

- Argumento flojo y sin trascendencia
- Pequeños errores gráficos

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	92
sonido	89
jugabilidad	88
duración	93
total	90

Una segunda opinión:

Un gran juego, de lo mejor de Wii. Bestias increíbles, la misma temática de juego que en las anteriores entregas, la cual le sienta fenomenal, banda sonora increíble, gráficos que para Wii no podían ser mejores, y lo mas importante, muchas horas de juego, un juego perfecto para sacarle provecho a el dinero invertido.

Jose Barberán

desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch media · **género:** lucha · **texto:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +12

Super Street Fighter IV

Clásica revisión de la saga de Capcom

Capcom nos trae la ya clásica revisión de la saga Street Fighter. Tras una excelente cuarta entrega, aparece Super Street Fighter IV apenas un año después. ¿Revisión necesaria o sobreexplotación?



Como ya nos tenía acostumbrados Capcom en las anteriores entregas de Street Fighter, llega tan sólo 14 meses después la revisión de la cuarta entrega.

Según la compañía nipona, Super Street Fighter IV también será la entrega definitiva dado que el objetivo esta vez es acabar de perfilar los puntos flacos de la entrega anterior. Posiblemente, también tendrán mucho que ver los más de 20 millones de copias que vendió.

¿Y qué nos ofrece esta temprana revisión? En resumidas cuentas, todo aquello que la comunidad echaba en falta o consideraba un problema. Además de algunos añadidos.

La más directa, la ampliación del plantel de luchadores. Al ya completo repertorio se han añadido 10 más, quedando un conjunto nada despreciable de 35 personajes. Entre ellos encontraremos 2 personajes nuevos en a saga, Juri y Hakan, bastante estrambóticos ambos. Por otro lado se han recuperado Dee Jay y T.Hawk de Super Street Fighter II, Adon, Code y Guy de Street Fighter Alpha y Dudley Ibuki y Makoto de Street Fighter III. Los 35 personajes estan seleccionables de inicio y contarán con una nueva (aunque bastante escueta) historia dentro del modo arcade.

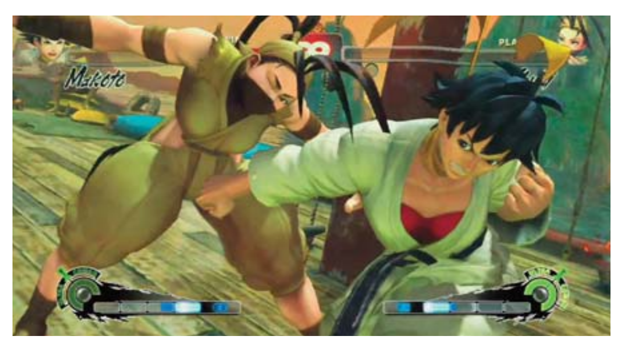
La segunda novedad es la inclusión de un segundo ataque Ultra para cada personaje. Antes de empezar cada enfrentamiento deberemos elegir entre ambos para adoptar una u otra estrategia de combate.

Por otro lado, nos encontramos en que se ha nivelado los personajes. Nos encontramos así con que Sagat deja de ser un personaje abusivo, con que un Shoryuken deja de ser un ataque casi imparable, o con que el Ultra de Sakura reduce la vida del enemigo en más de la mitad. No obstante, y en especial dentro de los ataques ultra, sigue habiendo algunos altibajos. Ibuki, por ejemplo, sigue quitando una cantidad de vida excesiva con un ataque complejo de realizar y que sólo funciona en distancias cortas, pero mortal con la práctica.

Por último, también ha sido mejorado el escueto modo on-line. Además de funcionar más fluido, se han añadido salas de espera y dos nuevos modos: Combate por equipos, donde podremos jugar batallas hasta de 4 contra 4, y modo infinito, donde un mismo jugador se enfrentará a los jugadores de la sala de espera hasta ser derrocado para cambiar las tornas.

Como podemos ver, lo que ofrece no es poco. A un precio de aproximadamente 40€ tenemos uno de los mejores títulos de lucha del mercado. El juego está orientado a aquellos que disfrutaron de la entrega anterior, intentando alargar la vida especialmente del modo on-line y arreglando los fallos más claros. Una revisión modelo a seguir.





Conclusiones:

El mayor problema de Super Street Fighter IV es la proximidad temporal con la entrega anterior. Nos encontramos ante un título excelente que no deberían perderse los jugadores de la cuarta entrega. Los añadidos son más que en la mayoría de revisiones similares.

Alternativas:

El mes pasado llegó al mercado otro juego que mantiene el espíritu de los juegos de lucha clásicos: BlazBlue. Otra joya que no puede faltar.

Positivo:

- *Las mejoras en el modo online*
- *La gran cantidad de personajes*
- *El nivelado de los personajes*

Negativo:

- *No deja de ser el mismo título mejorado*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	85
sonido	85
jugabilidad	90
duración	80
total	85

Una segunda opinión:

Super Street Fighter 4 es la ampliación de Street Fighter 4 llevada al extremo. Dispondremos de una decena de personajes nuevos, nuevos escenarios, nuevos modos de juego, nuevos minijuegos, golpes mas equilibrados,... En definitiva, si te gustó SF4 o eres un asiduo de los juegos de lucha no deberías perderte este Super Street Fighter IV

Roberto García



desarrolla: ea sports · **distribuidor:** ea · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,95 € · **edad:** +3

Copa Mundial Sudáfrica 2010

El mayor espectáculo del fútbol en tu consola

Cuando este número de Games Tribune Magazine vea la luz faltarán menos de 15 días para la inauguración de la Copa del Mundo Sudáfrica 2010. EA no podía dejar la oportunidad de lanzar un nuevo título de la saga FIFA

UEFA Euro 2008 fue un punto de inflexión en la saga FIFA, tras un prometedor pero incompleto FIFA 08, el juego de la Eurocopa de Austria y Suiza supuso el despegar definitivo del juego de fútbol de EA hacia el reinado que actualmente ocupa. Llega un nuevo evento futbolístico y ya tenemos en tiendas una nueva entrega que nos hará vivir en nuestras propias carnes la emoción de la Copa Mundial de Sudáfrica. La pregunta ante este tipo de lanzamientos -y más aún teniendo en cuenta la calidad (y precio) del reciente FIFA 10- es siempre la misma ¿compensa comprar este Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010 si ya tienes FIFA 10? la respuesta es también siempre la misma y muy gallega: depende. Vamos a analizar lo que ofrece y que cada uno decida si a él le compensa o no.

El primer aspecto a destacar es la excelente ambientación que tiene el juego, desde los menús a la excelente selección musical, pasando por las presentaciones de los partidos o las narraciones de los mismos te introducen totalmente en un partido del mundial, te das cuenta de que el partido que vas a jugar no es uno más de una larga liga. La recreación de los estadios que albergarán el Mundial de Sudáfrica es perfecta y la animación del público de los mismos es muy superior a la de FIFA 10, pudiendo encontrar diferencias entre las hinchadas de unas y otras selecciones.

Se han pulido los aspectos gráficos y jugables más flojos de FIFA10, en especial la física del balón y el golpeo del mismo, su

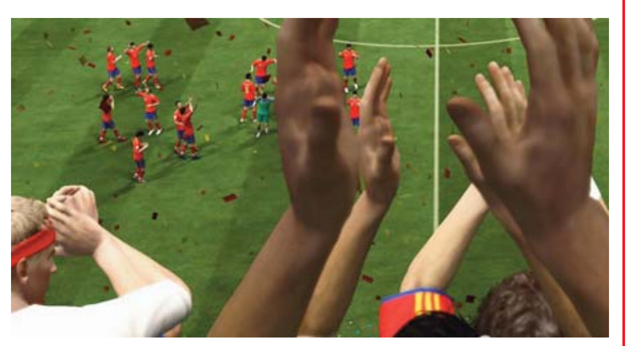
El juego está a la venta para PS3, Xbox360, Wii, PSP, Nintendo DS y iPhone. La versión comentada es la de Xbox360 y PS3

comportamiento no es aún perfecto pero sí es mucho más real que en el juego anterior de EA. Seguro que los más expertos en la saga de EA aprecian el ligero, pero importante, cambio en el ritmo de juego de Copa Mundial Sudáfrica 2010 respecto a anteriores entregas, que busca que el desarrollo de los partidos sea lo más real posible. Destacan también en este aspecto, las mejoras introducidas en la IA de los movimientos defensivos de los jugadores y sobre todo en la de los porteros.

Los modelados de un mayor número de jugadores y las animaciones de los mismos también se han mejorado sustancialmente, y se han incluido por primera vez a los seleccionadores en el juego.

Aunque no tantos como en el FIFA, el título que nos ocupa tiene un buen número de modos de juego. Podemos jugar directamente el Mundial con cualquiera de las selecciones que lo disputan, e incluso con aquellas que no han logrado su plaza para Sudáfrica. Otra opción es volver un par de años atrás y disputar la dura fase de clasificación para lograr la plaza. Como viene siendo habitual desde hace unas ediciones, Electronic Arts nos ofrece también la posibilidad de vivir la experiencia de disputar un Mundial desde el punto de vista de nuestro futbolista favorito o el que hayamos creado. En un evento tan global no pueden faltar los modos online que van desde un partido a disputar todo el Mundial uno contra uno, dos contra dos e incluso diez contra diez, controlando cada jugador a un único futbolista.





Conclusiones:

Si eres un fan de los juegos de fútbol no puedes perderte este título por su excelente ambientación y las mejoras introducidas, si solo juegas un partido de vez en cuanto puedes esperar sin problemas a FIFA11 o PES2011.

Alternativas:

FIFA 10 ofrece un mayor número de competiciones, equipos, jugadores y modos de juego pero no tiene la ambientación de este FIFA10.

Positivo:

- La ambientación
- Se ha pulido el excelente FIFA 10

Negativo:

- El precio algo elevado
- Menor número de opciones y modos jugables que un juego de temporada.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	92
sonido	90
jugabilidad	90
duración	86
total	**80**

Una segunda opinión:

Aunque ofrece un contenido menor que FIFA 10, Copa Mundial de Sudáfrica 2010 mejora a su antecesor en bastantes aspectos.

Gonzalo Mauleón

desarrolla: silicon studio · **distribuidor:** koch media · **género:** action-rpg · **texto:** inglés · **pvp:** 44,90 € · **edad:** +7

3D dot Game Heroes

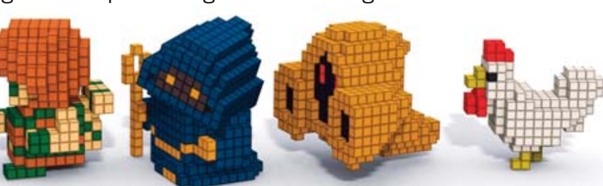
Obsesión por el pixel

De la mano de Silicon Studio llega a Playstation 3 una apuesta arriesgada. Un juego que inspira plenamente en generaciones pasadas todos sus apartados. Llega la fiebre del pixel

¿Éres un amante de los juegos retro? ¿Crees que la época dorada de los videojuegos se vivió en los 8 o 16 bits?¿Disfrutaste en su día con las aventuras de Zelda, Illusion of Time o Final Fantasy? Entonces sigue leyendo, 3D dot Game Heroes es un juego hecho pensando en ti.

Hace mucho tiempo, la tranquilidad del reino 2D de Dotnia se vio perturbada por la aparición de un rey oscuro que codiciaba poder. Un valiente héroe apareció y junto a los seis sabios encerró al rey oscuro en un orbe. El actual rey de Dotnia está dando un lavado de cara al reino pasándolo a 3D, pero esta renovación se ve perturbada cuando un malvado obispo roba el orbe oscuro llenando las tierras de criaturas malignas. Sabios, héroes legendarios,... dejando de lado la parte de pasar de 2D a 3D, es el argumento típico de algunos RPG de hace 15-20 años.

Su peculiar apartado gráfico donde todo está formado por cubos que imitan píxeles en 3D es sólo el principio. Y es que todo lo que rodea a 3D dot Game Heroes está inspirado en los primeros RPG, especialmente en Zelda tanto de NES como de SNES. Para empezar, manejaremos a un personaje que no habla y que tiene que ir a buscar una espada sagrada. En su camino encuentra



a un hada que nos acompañará y aconsejará. Nuestra misión, encontrar a 6 sabios y recuperar sus orbes escondidos en templos. El parecido es más que notable.

La jugabilidad también es prácticamente un calco. Nuestro personaje contará con un escudo y una espada. Cuando nuestra vida esté al máximo (representada por manzanas rojas en vez de corazones), nuestra espada no lanzará rayos, pero si que será exageradamente más grande y potente. A medida que avancemos en el juego conseguiremos varios objetos como un boomerang, un gancho, bombas, un acro, etc. Para usarlo deberemos equiparlo en el botón círculo.

La mecánica de juego es tan sencilla como antaño. Tendremos que ir de mazmorra en mazmorra por un mundo abierto. Una vez dentro de las mazmorras deberemos buscar un mapa que nos ayude a encontrar el jefe final, y llegaremos hasta él resolviendo puzzles y explorando las diversas salas en las que se dividen. La dificultad también es ligeramente alta como antaño.

Y tanto guiño, tanta obsesión por los juegos retro, ¿es bueno? Depende de nosotros. Si disfrutamos aquella época, 3D dot Game Heroes nos provocará una nostalgia continua. Disfrutaremos como enanos con sus mazmorras y recorreremos su mundo en busca de todos sus secretos.

Por último, se ha añadido un editor de personajes donde dibujaremos pixel a pixel nuestro heroe, sprite a sprite. Una vez modelado podremos jugar con el y compartirlo con nuestros amigos. Es un extra curioso.





Conclusiones:

3D dot Game Heroes es un juego que no puedes perderte si jugaste en su época a los grandes action-RPG. Pese no estar traducido al español, su precio reducido y su duración más que correcta (entre 10 y 20 horas dependiendo la exploración) lo convierten en una compra muy interesante.

Alternativas:

Nos encontramos ante un juego único. Con 3D dot Game Heroes podemos afirmar que no se hacen juegos como los de antes :)

Positivo:

- La nostalgia que transmite
- Su humor y continuos guiños

Negativo:

- No todos entenderán su filosofía

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	75
sonido	80
jugabilidad	80
duración	85
total	80

Una segunda opinión:

3D dot Game Heroes desborda simpatía. Un juego inspirado en clásicos que gustará especialmente a los fans de A Link to the Past para Super Nintendo.

Roberto García



desarrolla: ubisoft Montreal · **distribuidor:** ubisoft · **género:** aventuras· **texto/voces:** cast. · **pvp:** 69,95 € · **edad:** +16

Prince of Persia

Las arenas olvidadas

Vuelve Prince of Persia y lo hace tratando de dejar atrás el regusto amargo de su anterior intento. Para ello, volvemos a la época de "Las Arenas del Tiempo" incluso a nivel jugable

Segundo intento por parte de Ubisoft de traer el Prince of Persia a la nueva generación y además esta vez a la sombra de una película si bien el juego no es el oficial de la misma.

Vuelta a las arenas

En Las Arenas Olvidadas se nos sitúa en el espacio de tiempo que sucede entre Las Arenas del Tiempo y El Alma del Guerrero. En esta ocasión el príncipe que encarnamos se dirige a la ciudad gobernada por su hermano para encontrársela asediada por un ingente número de enemigos que está a punto de hacer con el control. El hermano entonces decide arriesgarse a invocar un ejercito maldito para contener a los invasores y como era de prever resulta peor el remedio que la enfermedad. A partir de ahí nuestro personaje deberá luchar contra las nuevas huestes surgidas de las arenas del desierto así como contra todas las trampas del palacio, que no serán pocas.

Ahora bien, para esta tarea contará con la ayuda de una misteriosa mujer que le otorgará poderes que irán desde el ya conocido de control del tiempo a controlar los elementos (generalmente para combate, pero por ejemplo con el agua podremos improvisar pilares o barras desde las que colgarse "congelando" temporalmente el agua).

Mejor bueno conocido...

Si esperabas encontrarte algo realmente nuevo desde luego Las Arenas Olvidadas no te lo ofrecerá. El juego es entretenido, con una mezcla adecuada de comba-

A lo largo del juego podrás ir mejorando distintos aspectos del principe a través de los puntos de experiencia obtenidos matando enemigos



tes (tirando a facilones), puzles y fases acrobáticas que te tendrán entretenido durante todo el viaje. Además, si bien no llega a los preciosistas gráficos del anterior juego (el último Prince of Persia), el juego cumple aceptablemente y a nivel sonoro si bien no puede competir con "los grandes" del género actual, también sale holgadamente. Además, el doblaje no es malo y si bien la interpretación podría haberse mejorado, no llegamos a sentirnos fuera del juego en ningún momento. El gran pero, no obstante, yace en que nos encontramos ante demasiadas pocas novedades respecto a todo lo visto en la serie anteriormente. Sí, volvemos a tener cierto grado de dificultad al impedirnos morir tantas veces queramos, pero sigue siendo fácil con puntos de guardado abundantes y rivales poco exigentes. Los puzles que juegan con la habilidad del príncipe de convertir el agua en hielo mejoran la jugabilidad, pero no tanto como para hacer de este un nuevo hito en la historia de los Prince of Persia.

Finalmente, el juego no lleva un buen ritmo que lo hace tener quizás una duración algo corta, no obstante lo tratan de compensar con misiones de desafío, un grupo al que podrás acceder al finalizar la campaña y otro por el UPlay de Ubisoft.

El poder congelar el agua proporciona nuevas vías de paso para nuestro apuesto príncipe. Sólo hay que recordar no soltar el botón en un mal momento

Conclusiones:

No falla demasiado en nada, por lo que es un título recomendable... salvo que esperes novedades en la serie. Por lo demás unas buenas horas de diversón para recordar viejas sensaciones ....

Alternativas:

Obviamente, el Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo y posteriores. En su faceta de combate una alternativa mejor sería God of War que sin embargo carece de las situaciones-puzle de este juego ...

Positivo:

- Mejor que el anterior Prince of Persia
- Correcto en todos los sentidos

Negativo:

- Nada nuevo bajo el sol

TEXTO:CRISTIAN RODRIGUEZ

gráficos	70
sonido	80
jugabilidad	70
duración	70
total	**70**

Implementación de UPlay:

Ubisoft trata de potenciar su comunidad de jugadores a través de su sistema UPlay. Un sistema con todas las bondades que se le pueden presuponer (logros comparables, acceso a contenido extra,...) pero que lastra la experiencia de aquellos que quieran jugar a su juego sin conectarse a internet ya que en este caso por ejemplo si no te conectas te pierdes algunas opciones tales como jugar con Ezio (del segundo Assassins Creed). Un aspecto a revisar a futuro.



desarrolla: inis corp · **distribuidor:** microsoft · **género:** musical · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 39,90 € · **edad:**+12

Lips I love the 80's

A desgañitar los clásicos de los 80

Sin apenas tiempo de digerir el lanzamiento de Party Classics, los seguidores (y a buena fe que son muchos) de los party karaokes están de enhorabuena. Tenemos nuevo Lips y posiblemente no será el último

Como ya ocurriera con Party Classics, I love the 80's no es un juego en sí, a pesar de que obviamente se puede jugar de manera individual. Es un nuevo paquete de canciones que se han comercializado en formato físico para acabar conformando una expansión de 40 temas con el único nexo de unión de haber compartido la que posiblemente haya sido la época dorada del pop y el rock.

Un tracklist mucho mas acorde y equilibrado que el teen-popero que engrosaba Party Classics. Temas imperecederos como se puede ver en la página contigua, y que lista todos y cada uno de los temas que nos vamos a encontrar en esta entrega.

Y poco más que añadir, dado que esta vez Lips no presenta ni una sola novedad reseñable bajo ningún parámetro. La anterior al menos traía consigo la posibilidad de poder jugar con otros periféricos USB. Posibilidad que se sigue manteniendo en esta entrega, pero que resulta un calco en todos los sentidos del anterior.

Podremos volver a cantar sólos o acompañados, bien en modo cooperativo o competitivo, en el que como viene siendo habitual, conforma el plato fuerte del título.

De la misma manera no faltarán a la cita los ya tradicionales modos de juego que vienen siendo un fijo desde hace ya varias entregas. Beso y Bomba volverán a asegurarnos muchos ratos de diversión y nerviosismo.

Un buen pack que viene a completar la colección de los seguidores de la franquicia.

El juego no presenta ni una sola novedad con respecto a lo visto en Party Classics. Aúnque esta vez al tracklist es bastante más atractivo



The Look Of Love	ABC
Forever Young	Alphaville
Cruel Summer	Bananarama
Dreaming	Blondie
Video Killed The Radio Star	The Buggles
You're The Inspiration	Chicago
Don't Leave Me This Way	The Communards
Do You Really Want To Hurt Me	Culture Club
Boys Don't Cry	The Cure
Let's Dance	David Bowie
Whip It	Devo
Come On Eileen	Dexys Midnight Runners
Rio	Duran Duran
Mirror In The Bathroom	The Beat
A Little Respect	Erasure
A Good Heart	Feargal Sharkey
Relax	Frankie Goes To Hollywood
The Power Of Love	Huey Lewis & The News
Don't You Want Me	Human League
Centerfold	J. Geils Band
Bad Reputation	Joan Jett and The Blackhearts
Too Shy	Kajagoogoo
Walking On Sunshine	Katrina & The Waves
Bette Davis Eyes	Kim Carnes
Kids In America	Kim Wilde
Celebration	Kool & The Gang
Our House	Madness
Blue Monday '88	New Order
The Riddle	Nik Kershaw
Love Is A Battlefield	Pat Benatar
Roxanne	The Police
Don't Get Me Wrong	The Pretenders
Super Freak	Rick James
Alive And Kicking	Simple Minds
Tainted Love	Soft Cell
Gold	Spandau Ballet
Shout	Tears for Fears
Mickey	Toni Basil
Vienna	Ultravox
Don't Go	Yazoo

Conclusiones:

Una gran selección musical de los años 80. Es obvio que faltan grandes temas, pero los que han sido elegidos acaban por presentar un juego que va a ser muy apreciado por todos aquellos nostálgicos de los 80.

Alternativas:

Cualquier juego de la saga Lips es una alternativa. Si además quieres sentirte partícipe de una banda completa, Rock Band o los últimos Guitar/Band Hero son otra opción.

Positivo:

- Videoclips originales
- Un tracklist muy compensado

Negativo:

- No aporta novedades
- Seguimos sin poder cantar online

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	60
sonido	85
jugabilidad	60
duración	85
total	**70**

Una segunda opinión:

Lips es de momento la única opción si a cantar en X360 nos referimos. Cierto que también están las alternativas de los grupos completos, pero no acaban de presentarse como un modo karaoke tradicional como sí lo hace Lips. De todas maneras es necesaria una renovación del producto y que no acabe estancado cada lanzamiento como una mera ampliación que podría ser descargada desde el mismo Bazar.

Jose Luis Parreño



desarrolla: funcom · **distribuidor:** deep silver · **género:** mmorpg· **texto/voces:** ing. · **pvp:** 26,95 € · **edad:** +18

Age of Conan

Rise of the Godslayer

Si alguien podía tratar de abrirse camino en el mundo de los MMO sin ser de Blizzard, el universo de Conan era un claro candidato. Tras un muy duro comienzo, llega una expansión de intenciones redentoras

La vida en los MMOs es dura bajo el yugo de Blizzard y su WoW. Aquellos que han osado hacerle frente pocas veces han salido victoriosos. Pero haberlos los hay, caso de Lord of The Ring:Online. Si te esperabas el nombre de Conan entre esos contendientes te saltaste el paso en el que la primera entrega tropezó.

Let me tell you of the days...

Age of Conan lo tuvo dificil desde el primer momento. Llegó a la vez que otros tantos MMOs en principio interesantes (Warhammer,LotRO,...) y ha sufrido por ello y todo sin contar con la cota de Blizzard. Aún así ha resistito a base de ir cerrando servidores para concentrar a los valientes que soportaron aquellos tiempos de carga entre zonas, aquel lag... Ahora, a ellos y a quien ose probarlo, les traen la primera expansión.

...of high adventure

Sí, Age of Conan en sus comienzos padeció todo aquello que puede matar cualquier MMO. Pero sea por el mundo, por el nombre o por una correcta alineación de los astros, sigue vivo y gracias a ello nos llega esta expansión que avanza en varios frentes y con bastante solvencia.

Ya con la reducción de servidores la cantidad de gente aumentó y paulatinamente el lag ha ido decreciendo. Todo está listo pues para ver si con las aventuras que nos proponen tanto en tierras del original como en las nuevas zonas de Khitai Age of Conan remonta el vuelo.

Para ello, aparte de la obvia

Pese a todo lo achacable al juego, sigue siendo uno de los juegos con mayor variedad de enemigos, lo que sin duda es todo un aliciente para avanzar



inclusión de la nueva zona y la nueva raza, nos encontramos con un más que interesante sistema de progresión alternativa, que junto a las diez nuevas facciones consigue personalizar suficiente a nuestro personaje especialmente en cuanto a equipo se refiere. Quizás, no obstante, se eche en falta respecto a la competencia que esa personalización, se viera reflejada también en la propia aventura ya que no dista demasiado la experiencia de juego de tener un tipo de persona u otro, sólo la forma en la que lo llevas adelante.

Volviendo al lado brillante de esta expansión, aumentan la cantidad de misiones para los niveles medios (entre el 20 y el 40) lo que le otorga mayor variedad y consigue solventar una de las etapas más duras del original.

Finalmente el aspecto visual y sonoro del juego es lo que obviamente se lleva la mejor parte, con unos coloristas y bien trabajados gráficos que hacen buen uso de los DirectX 10 y una banda sonora que te invita a recorrer esos territorios pseudoorientales, con mapas menos lineales que aumentan la sensación de libertad para correr por ellos como si tuvieras a tu amigo Subotai corriendo a tu lado mientras buscáis el símbolo de dos serpientes... enfrentándose.



Los gráficos y la música son uno de los puntos más fuerte del juego. Las nuevas localizaciones son preciosistas y ricas en detalles

Conclusiones:

No es el mejor MMO del mercado, no conseguirás encontrar tantos fans de él como de cualquier otro y hasta puede que no llegue a ser una amenaza real para "los grandes" pero gráficamente está a la altura, a nivel sonoro también y esta expansión mejora muchos de los defectos del original.

Alternativas:

Dark Age of Cameloth, Lord of The Rings Online,WoW...Todo depende de tus gustos, pero nada tan cercano, obviamente, a las leyendas del cimmerio.

Positivo:

- *Mantiene y mejora el aspecto gráfico*
- *A nivel sonoro también buen trabajo*
- *Arregla bastantes fallos del original*

Negativo:

- *Sigue sin ser perfecto*
- *Ciertos problemas de estabilidad*

TEXTO:CRISTIAN RODRIGUEZ

gráficos	80
sonido	80
jugabilidad	70
total	**70**

Funcom y sus gentes:

Fue muy criticado Age of Conan y con razón por el estado en el que salió. Eso en un MMO es grave porque puede matar lo más vital del mismo que es la comunidad. Por suerte para ellos hubo quienes se quedaron a su lado y estos días que se presenta la expansión han sido quienes han sabido ofrecer la mejor visión de este título frente a quienes querían lapidarlo antes de tiempo. Será que el universo de Conan los ampara, pero si algo ha conseguido tener Funcom ha sido pequeño reducto de leales a la causa del Age of Conan

desarrolla: telltale · **distribuidor:** namco · **género:** av. gráfica · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +12

Sam and Max

Beyond the Time and the Space

Las aventuras gráficas se ha prodigado muy poco en consolas. El PC ha sido por tradición su habitat natural. Con la llegada de Wii, el salto parecía que iba a ser mucho más natural. Pero la realidad ha sido muy distinta



Tanto es así que este género sigue siendo tan minoritario como antaño, y donde los juegos reseñables nunca tienen parada. Un género que parece ser de otra época.

Beyond the time and the space corresponde a la segunda temporada de esta disparatada pareja de detectives. Un juego que es una conversión directa de su homónima para PC, y que nos llega con un año de retraso con respecto a su lanzamiento americano.

Esta entrega, la segunda en Wii, sigue el mismo esquema que la primera. El juego está dividido en capítulos, en este caso 5, aparentemente independientes y que se entrelazan a través de pequeñas reminiscencias argumentales. Es decir, estamos ante 5 aventuras autoconclusivas dentro de un mismo juego, y cuya duración no va en ningún caso más allá de las 4 horas.

En ellos dirigiremos a esta curiosa pareja de detectives a través de los diversos escenarios que ocupan cada una de las aventuras. Y lo haremos con el clásico sistema del *point and click*. Armados con nuestro Wiimote, deberemos encontrar pistas y resolver los diversos enigmas y puzzles que se nos presenten en nuestro recorrido.

Una apuesta simple, y que se ve simplificada aún más si cabe por la casualización del mismo. Rara será la vez donde verdaderamente tengamos que acabar usando el ingenio para poder seguir avanzando, ya que cada objeto tiene su función, y nada más.

Para mantenerlo fresco, se han introducido una serie de minijuegos bastante histriónicos en su concepción. Sobresaliendo por encima de ellos el Gaita Hero. Aunque EmmoGeddon y Disc Rising no le van a a la zaga.

Humor. Es lo que acaba destilando el juego por todos los costados y que a fin de cuentas es el auténtico bastión del juego. Los comentarios ácidos y subidos de tono, las situaciones absurdas y los diálogos dignos de una noche de fumada, acaban por compensar las deficiencias que tiene en los demás apartados. Aúnque lo hace por los pelos.

Y todo ello bajo un entorno gráfico mas bien austero. La estética comic está presente de principio a fin de la aventura. Pero los modelados no son ni mucho menos lo mejor que hemos visto en esta generación. Cumplen con lo mínimo, y aun así hay momentos que incomprensiblemente nos encontraremos con ralentizaciones en pantalla. Una mejor optimización de los recursos en el engine del juego, hubiera deparado una experiencia jugable mucho mas satisfactoria a todos los niveles.

Ni tampoco le hace un gran favor las voces elegidas para su doblaje (al inglés, aunque viene subitulado al castellano). Bastante mejorables en casi todos los personajes secundarios.





Conclusiones:

Una aventura gráfica de las de antes, y que hace del humor su mayor baza. Sin embargo no se puede obviar el cuestionable apartado técnico que ha acabado presentando. Sobre todo en la mala optimización del engine gráfico.

Alternativas:

Hay otra entrega anterior a esta y con los mismos protagonistas. Pero inferior en todos los apartados. Tales of Monkey Island en su vertiente tradicional, y Zack and Wicki son sus alternativas.

Positivo:

- Humor por todos lados
- Duración bastante elevada

Negativo:

- El nivel técnico muy justo
- Por momentos resulta simplón

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	55
sonido	65
jugabilidad	70
duración	75
total	**65**

Una segunda opinión:

Es vivir un comic desde dentro. Pero lo que aparentemente podría estar bien y acabar convirtiéndose en un buen juego, acaba siendo una experiencia bastante pobre por una mala conversión del aceptable título de PC.

Jose Luis Parreño



desarrolla: konami · **distribuidor:** konami · **género:** Velocidad · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,90 € · **edad:** +3

GTI Club Super Mini Festa

Juegos de conducción arcade al estilo Konami

GTI club llega desde los salones recreativos con una versión que flojea en muchos puntos que y no está a la altura en cuanto a calidad de la saga a la que representa

GTI Club es una franquicia de juegos de conducción producida por Konami que sorprendía a propios y extraños hace ya 14 años. El juego nos proponía recorrer las ciudades mas enrevesadas del mundo a los mandos de los coches GTI mas famosos. Estas características no han variado en esta entrega para Wii, sin embargo no ha alcanzado las cotas de calidad que los jugadores esperábamos de un juego nombrado como GTI Club.

Gráficamente el juego se muestra bastante flojo. Notaremos como atravesamos constantemente con nuestro vehiculo partes del escenario. Las texturas tienen una calidad muy baja. El diseño de los coches y decorados es bastante pobre y además carece de efectos gráficos que sean capaces de hacer el conjunto jugable un poco mas espectacular.

La conversión a Wii de GTI Super Mini Festa está gráficamente a años luz de la recreativa, por si fuera poco, el resto de aparatados tampoco destacan

El apartado sonoro del juego no está mal, aunque tampoco destaca en exceso. Las melodías van en sintonía con el sistema de juego arcade que propone el juego mientras que los efectos sonoros cumplen su cometido sin mas.

Jugablemente hay que destacar que el control con el mando de Wii está bastante bien equilibrado. Este aspecto se estaba convirtiendo en un problema para los juegos de Wii que aparecían en la sobremesa de Nintendo, pero GTI Club ha sabido solventarlo de un modo correcto. El juego muestra un estilo de con-



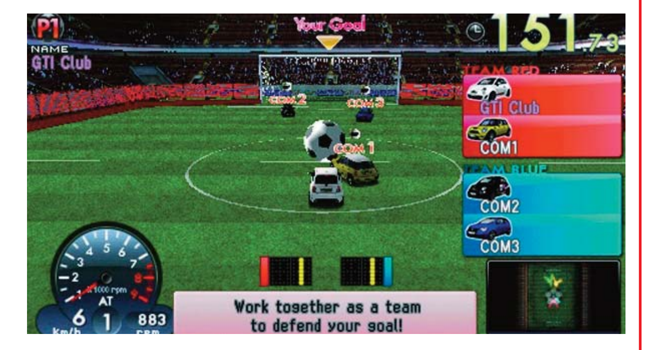
ducción arcade en el que prácticamente no tendremos que hacer uso del freno, algo que nos permitirá ir a toda velocidad por los circuitos, pero que en ocasiones y especialmente en las carreras contra un solo adversario hará que las carreras se vuelvan monótonas.

La faceta multijugador es la que mas cuidado presenta

El modo arcade nos propone un sin fin de desafíos que van aumentando su dificultad según avanzamos en el juego. Tendremos que correr por circuitos de Francia, Alemania, Italia o Estados Unidos para conseguir la mejor puntuación posible e ir desbloqueando nuevos vehículos y piezas parta tunear nuestros coches.

Si tenemos que destacar un modo de juego por encima del resto, este es el modo multijugador. En el podremos realizar en compañía o mediante conexión online las pruebas mas disparatadas, desde jugar al futbol utilizando nuestro mini como si del propio Leo Messi se tratase, hasta participar en una batalla al mas puro estilo Shooter utilizando los tomates como si de balas se tratase. La pega es que el modo online no funciona como nos gustaría y nos encontraremos de vez en cuando con partidas que pierden su conexión o partidas en las que el Lag se hace insufrible.

La duración del título es amplia ya que presenta multitud de pruebas y minijuegos a disfrutar tanto offline, como con hasta cuatro amigos.



Conclusiones:

GTI Club SMF se ha convertido en una de las decepciones del catalogo de Wii, y es que precisamente la consola no está sobrada de buenos juegos de velocidad. No está a la altura de la franquicia a la que representa.

Alternativas:

El juego mas parecido, y uno de los mejores del genero en Wii es Excete Truck. Con un estilo diferente y mas basados en el multijugador destacan Sonic & Sega All-Star Racing y Mario Kart Wii

Positivo:

- Amplio modo multijugador
- El control está bien equilibrado.

Negativo:

- Multitud de defectos gráficos.
- Gran cantidad de carreras monótonas.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	55
sonido	65
jugabilidad	50
duración	76
total	**65**

Una segunda opinión:

Los gráficos así como la física de los coches son mejorables pero el juego en términos generales cumple a un buen nivel. Presenta multitud de coches y opciones de personalización de los mismos, sin olvidad de la gran cantidad de pruebas que presenta. Probablemente uno de los mejores juegos de coches de Wii.

Jorge Serrano



desarrolla: cyberconnect2 · **distribuidor:** namcobandai · **género:** lucha · **texto/voces:** cas/jap · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +12

Naruto Shippuden: U.N.H.3

Batallas a cuatro en la villa oculta de la hoja

La obra de Masashi Kishimoto sigue produciendo videojuegos que son puro fanservice: coleccionismo, batallas rápidas y un extenso repaso a las sagas; pero sin ser capaces de satisfacer a quienes busquen algo más en ellos

La tercera entrega de la coletilla “Ultimate Ninja Heroes” no contiene novedades destacables con respecto a las dos anteriores salvo una mayor y acertada presencia de opciones multijugador ad-hoc; así, este nuevo título del Jinchuriki más famoso se presenta como un producto rebosante de peleas sencillas que se ven enriquecidas con un incesante regalo de nuevos jutsus, artes y personajes a desbloquear.

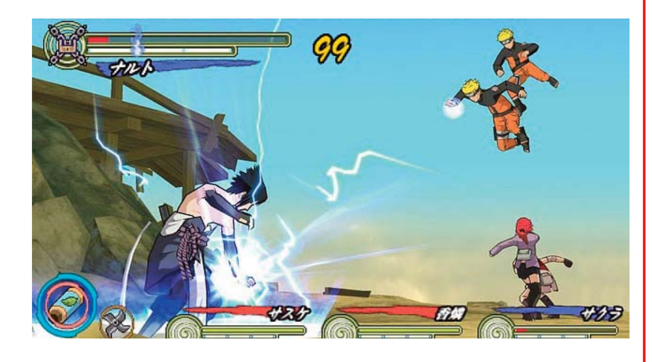
Machando los botones

El núcleo del título se compone de unos combates con opciones bastante limitadas, donde la clave es escoger a un personaje con un jutsu potable, ya que es casi lo único que diferencia un ninja de otro. La estrategia a tomar para llegar a la victoria suele ser siempre la misma: un dash para empezar un combo que se realiza machando el botón, tumbar al enemigo, cargar la barra de chakra, lanzarle un par de kunais y liberar la técnica de turno, esperando que el combate avance lo suficiente para poder despertar la característica especial de cada personaje, léase el chakra rojo del Kyubi, el Chidori de Kakashi o el Modo De Escritura Rápida de Sai, siempre con el dedo puesto en el botón R para poder fintar y ganarle la espalda al rival. Realmente hay muy pocas opciones más y, de hecho, los combates se han simplificado con respecto a la anterior entrega ¿por qué?

Cooperativo de recreo

NUNH3 tiene la bondad de conocerse a sí mismo y saber a

El mayor interés del título se centra en su modo multijugador a cuatro, que te permite tanto competir como realizar misiones en cooperativo



qué público quiere dirigirse, sin medias tintas. Es por ello que, buscando a la pandilla de otakus fieles, les prepara un modo historia que arranca con el regreso de Naruto a la villa tras el entrenamiento con Jiraiya. En el conocido como "Senda del Maestro" se dispone un tablero por el que realizar misiones que consisten en ir de un punto a otro o realizar combates. Con ellos obtendremos puntos ninja canjeables por diversos bienes y, con cada paso que demos, se nos permitirá el control de nuevos personajes, alrededor de 50. Estas misiones, en su mayoría, permiten la participación de amigos, para poder repasar, en conjunto, los comienzos de la saga Shippuden, mientras se disfruta de un coop que, sin ninguna duda, les satisfará enormemente.

El resto de los modos apuntan a unos combates con hasta tres ninjas más con una variación de profundidad al estilo Fatal Fury y plataformas en vertical, recordando, de lejos, a títulos como Smash Brawl.

Con un apartado técnico solvente, donde brilla algún que otro escenario sobre el conjunto general, NUNH3 es el perfecto pasatiempo para fans de Konoha que no quieran nada más que ver a su héroe en acción, machacar los botones en compañía y gritar ¡Rasengan!

Las misiones del modo "Senda del Héroe" se hacen muy repetitivas en un periodo de tiempo muy corto al existir sólo dos labores principales: correr o pegar

Conclusiones:

Y ya van... Ameno para los fans que busquen un rato de diversión, pero romperá el corazón a los que sigan la saga Y que a su vez amen un buen videojuego de lucha. Lamentablemente, la esencia de Naruto no acaba de ser bien captada en un videojuego como sí lo han conseguido con Dragon Ball.

Alternativas:

De Naruto en PSP tienes cientos, si lo que buscas es coleccionismo japonés, vete a por Dissidia sin dudarlo.

Positivo:

- Las opcioones multijugador
- Es un título largo si te engancha

Negativo:

- El sistema de combate es insustancial
- es repetitivo hasta el exceso

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

gráficos	62
sonido	59
jugabilidad	50
duración	58
total	**57**

Una segunda opinión:

Seguimos esperando a que nos llegue un juego de Naruto que sepa explotar su rico mundo y la verdader experiencia de sus combates, que para nada deberían basarse en un juego de peleas al uso. Esperamos que Cyberconnect2 se aplique en su Naruto Ultimate Ninja Storm 2, porque éste no será, ni de lejos, el título al que vuelvas para recordar las virtudes del ninja de Konoha

desarrolla: magicpockets · **distribuidor:** activision · **género:** minijuegos · **texto:** castellano · **pvp:** 29,90 € · **edad:** +7

Bakugan Battle Trainer

Aprende a entrenar a tus Bakugan

La fiebre de los Bakugan no tiene fin. Y como no, el mundo de los videojuegos no podía escapar de las modas juveniles. Es el momento de aprender a entrenar a nuestros Bakugan



Llega al mercado un nuevo juego para Nintendo DS basado en la exitosa serie de animación Bakuga, basada a su vez en el juego de cartas Bakugan Battle Brawlers.

En este nuevo título nos encontraremos con que un ser malvado ha robado todos los Bakugan de la tierra. Dan, un chico de 12 años tendrá que transportarse a la nave espacial donde están retenidos y derrotar a diversos jugadores de cartas, liberando un nuevo Bakugan en cada combate.

La jugabilidad de Bakugan Battle Trainer se centra en el entrenamiento de nuestras criaturas. Mediante preguntas sobre el mundo Bakugan y diversos minijuegos aumentaremos los atributos nuestros Bakugan. Así mismo, después de cada combate también deberemos entrenarlos para que recuperen sus puntos de vida.

Entre los minijuegos de en-

Bakugan Battle Trainer se centra en el entrenamiento de los Bakugan mediante una serie de sencillos minijuegos







trenamiento encontraremos de todo, pero en general bastante sencillos. Por ejemplo, podremos hacer rebotar a nuestro Bakugan como una pelota de goma, buscar objetos en laberintos o superar puzles.

Una vez en plenas facultades, los combates se realizarán como un juego de cartas. Elegiremos primero tres Bakugan para enfrentarnos a nuestro rival. Cada combate tendrá unas reglas específicas que fortalecerán o debilitarán determinado tipo de Bakugan, por lo que tendremos que elegir bien.

En cada ronda podremos fortalecer nuestra criatura con tres cartas. Posteriormente se restan los puntos de cada Bakugan y el que tenga menos puntos sale de la batalla. Ganará aquel jugador con el último Bakugan en pié.

Se trata de un juego sencillo orientado a los más jóvenes. Su mecánica es simple y su dificultad baja, centrándose más en el entrenamiento amistoso con los Bakugan que no en las batallas. Bakugan Battle Trainer además viene traducido y doblado al castellano.

Conclusiones:

Bakugan Battle Trainer es un juego correcto que cumple su función: divertir a los jóvenes seguidores de la franquicia.

Alternativas:

Si buscamos juegos con un poco más de profundidad podemos recurrir a la archiconocida franquicia Pokemon. Así mismo, para PSP encontramos la interesante apuesta de Invizimals.

Positivo:

- *Mecánica sencilla*
- *Totalmente en castellano*

Negativo:

- *Gráficamente muy simple*
- *Su orientación a los más jóvenes lo hace ausente de profundidad*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	40
sonido	60
jugabilidad	50
duración	60
total	55

Una segunda opinión:

Bakugan Battle Trainer mantendrá entretenidos a los más pequeños. Un juego fácil y correcto en cuanto a violencia.

Miguel Arán



desarrolla: papaya studio · **distribuidor:** namco bandai p. · **género:** accion · **texto:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +12

Ben 10 Alien Force

Vilgax Attacks

Llega a las tiendas el último juego de Ben 10 y los omnitrix. Prepárate para salvar el mundo en un título con una historia totalmente original donde podremos manejar hasta 10 criaturas distintas



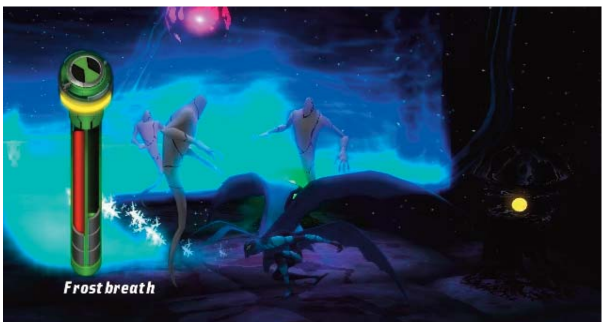
Seguro que los más jóvenes conocen las aventuras de Ben 10. Se trata de una serie de Cartoon Network protagonizada por Ben Tyson, un niño cuya vida cambia al encontrar el llamado omnitrix, dispositivo que le permite mezclar su ADN con el de varios extraterrestres y con el que vive las más variopintas aventuras para luchar contra los villanos.

El juego que hoy nos concierne está basado en la serie de animación, pero cuenta con una historia creada íntegramente para el juego. En ella, Ben deberá salvar la tierra (de nuevo) de una invasión del malvado Vilgax. Inicialmente, parece que todo está perdido, pero Ben viajará al pasado para poder pararle los pies y reescribir la historia.

Ben 10 Alien Force: Vilgax Attacks es un juego que mezcla las plataformas con la lucha directa. Además de Ben, podremos manejar 10 extraterrestres sacados de distintas temporadas de la serie,

Podremos manejar tanto a Ben como a 10 extraterrestres. Tendremos que combinar las habilidades de cada uno para avanzar en la partida







cada uno con sus propias habilidades. Podremos usar el omnitrix para poder cambiar rápidamente de uno a otro para conseguir avanzar en la partida.

A la hora de luchar, cada personaje tiene un ataque débil y uno fuerte, además de ataques especiales. La mecánica de juego es bastante completa, pero desgraciadamente no responde tan bien como desearíamos. Esto pasa factura especialmente en las batallas contra grandes enemigos, convirtiéndose en una tarea realmente difícil y sin profundidad.

Técnicamente el juego, pese a ser un juego dedicado a un público juvenil, no cumple unos mínimos. A esto tenemos que sumarle que las voces están disponibles sólo en ingles, y los subtítulos en castellano son en ocasiones son complicados de seguir.

Aún a un precio reducido, la nueva aventura de Ben 10 puede no acabar de satisfacer los seguidores de la franquicia televisiva.

Conclusiones:

Nos encontramos ante un título algo justo en la mayoría de apartados. Cierto que es un juego orientado a un público juvenil, pero no cumple unos mínimos en cuanto a jugabilidad.

Alternativas:

El último título de Bakugan o títulos basados en producciones de Holliwood como Ice Age 3 o Iron Man 2 son buenas alternativas.

Positivo:

- *La historia original*
- *Su duración*
- *El número de criaturas*

Negativo:

- *Doblaje en inglés*
- *Control poco preciso*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	35
sonido	70
jugabilidad	55
duración	85
total	50

Una segunda opinión:

Ben 10 es un buen juego, pero en ocasiones se complica demasiado. El público objetivo, +12, puede llegar a desesperarse con un control sencillo pero poco preciso. Técnicamente tampoco llama en absoluto, estando por debajo de la mayoría.

Ismael Ordás

Monster Mayhem

Que no escapen





desarrolla: taplay · **distribuidor:** chillingo · **género:** acción/estrategia· **texto/voces:** inglés · **pvp:** 1,59 € · **edad:**+9

La App Store del iPhone se está llenando de juegos de zombies por un lado y de títulos tipo "defender el castillo" por otro, los primeros pueden ser una moda, los segundos un género que se adapta perfectamente tanto al dispositivo como al perfil de juego y jugador del mismo. Taplay y Chillingo han decidido juntar estos dos mundos en Monster Mayhem, un título en el que tomamos el papel del vigilante de un extraño cementerio que tiene la misión de impedir que los monstruos que habitan en él escapen a través de las rejas del mismo. A través de siete fases diferentes con cinco misiones cada una de ellas y un jefe final para llegar a la siguiente, Monster Mayhem sigue el desarrollo habitual de este tipo de juegos, un número variable de oleadas de enemigos a eliminar antes de que lleguen a la reja y la destruyan para poder escapar. Durante la misión deberemos recoger monedas para, en la tienda, mejorar y recargar las armas con las que haremos frente a la siguiente oleada. Se trata de un "defend de castle" de acción ya que aunque la componente estratégica de mejora y selección del arma con el que eliminar a cada uno de los enemigos es fundamental, seremos nosotros quienes deberemos ejecutar la acción que tiene asociada cada arma sobre la pantalla táctil del iPhone.

20 enemigos diferentes con diferentes características de velocidad, fuerza y resistencia, 6 jefes finales, ocho armas que no son efectivas contra todos los tipos de enemigos, tres niveles de dificultad (uno de ellos a desbloquear) y una jugabilidad frenética y muy adictiva son razones más que suficientes para recomendar este Monster Mayhem.

Técnicamente es más que correcto con especial cuidado en el diseño artístico, guiños a juegos clásicos y un sentido del humor muy al estilo Plants vs Zombies. Se puede hacer repetitivo y no es excesivamente largo pero es algo habitual en este tipo de juegos y por menos de 2 euros ...

gráficos	78
sonido	76
jugabilidad	82
duración	72
total	76

Conclusiones:

Un buen "defend the castle" con una jugabilidad directa y frenética, un gran diseño artístico y que podía haber sido mejor con un número mayor de misiones y modos de juego y una mayor variedad de estos, ¿llegarán en una actualización?

Positivo:

- Frenético y adictivo
- Gran diseño artístico
- Guiños a juegos clásicos
- Precio

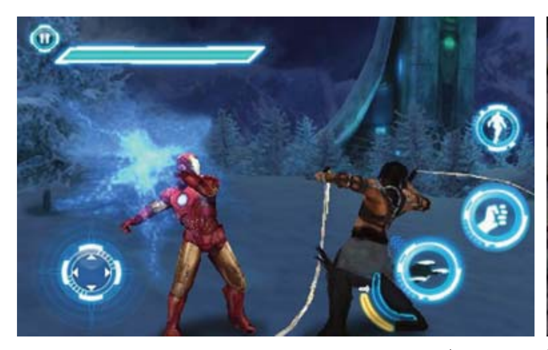
Negativo:

- Se puede hacer algo corto y repetitivo



Iron Man 2

Superhéroe de bolsillo





desarrolla: gameloft · **distribuidor:** gameloft · **género:** acción · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 5,49 € · **edad:**+9

El juego para iPhone/iPod que se lanzó con ocasión de la primera película de Iron Man defraudó a un buen número de fans, ese Iron Man: Aerial Assault de Paramount Digital Entertainment se quedé en el típico título que promete mucho pero al final no cumple. Cuando se anunció que el juego basado en la segunda película correría a cargo de Gameloft, muchos nos alegramos por la calidad de los últimos juegos de la compañía, incluido el de Avatar, y pusimos nuestras esperanzas en este Iron Man 2. La maldición de los videojuegos basados en películas, y más aún la de los que estan basados en películas de superhéroes, ha vuelto a hacer de las suyas y Iron Man 2 queda como otro juego más.

Iron Man 2 está basado en la película pero sigue un guión y un desarrollo diferentes, tomaremos el papel del hombre de hierro y algunos otros personajes como War Machine con sus poderes típicos y diferentes trajes como Mark IV o Mark VI con propiedades de camuflaje y submarinas. El problema es que el juego se limita a ir de A a B eliminando a todos los enemigos que te encuentras a través de 9 fases, algunas misiones tratan de esconder esta linealidad con fases de otro tipo pero que cuando los vas a jugar vuelven a ser más de los mismo. Este error lo convierte en un juego monótono y de rejugabilidad nula. El control, sin ser malo y teniendo en cuenta las características del iPhone, no llega al nivel de los títulos lanzados en los últimos meses, algunos de ellos de la propia Gameloft.

A nivel técnico destaca la banda sonora con temas de AC/DC y la mayor parte de los efectos sonoros. Gráficamente Iron Man 2 es muy irregular, los modelados, texturas y efectos de los personajes principales son francamente buenos pero los escenarios y enemigos no están al mismo nivel, apreciándose una excesiva diferencia entre unos y otros, desluciendo el resultado final del juego.

gráficos	62
sonido	72
jugabilidad	44
duración	58
total	**56**

Conclusiones:

Otro videojuego de película de superheroes que no pasará a la historia por un guión y un desarrollo excesivamente lineal, un aspecto técnico demasiado irregular y un control impreciso que empañan las cualidades del título y el carisma del personaje.

Positivo:

- El modelado de Iron Man
- La banda sonora de AC/DC

Negativo:

- Lineal y monotono
- Control impreciso y torpe
- Irregular a nivel gráfico


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



Golden Axe The Duel





FICHA TÉCNICA **Año**: 1994 - **Plataforma:** Arcade / Saturn - **Género**: Lucha

Todos conocemos la saga Golden Axe, recordamos las interminables horas que le hemos dedicado en recreativas o en consolas y seguramente podemos tararear alguno de sus memorables temas musicales.

Muchos usuarios de Saturn vimos cómo la consola se quedaba sin su conversión del excelente Revenge of Death Adder, aunque en su lugar recibiéramos una nueva secuela de la saga en recreativas ST-V y Saturn. No obstante, esta vez no sería en forma de "yo contra el barrio" sino de juego de lucha 2d al estilo Capcom de toda la vida.

Golden Axe: The Duel aparece en recreativas en 1994 y en Saturn en 1995, de la mano del equipo AM1 (Altered Beast), para ser recibido de forma más bien pobre por el público. Nos encontrábamos en plena explosión de las 3d y todo lo que no hiciera uso de polígonos parecía anclado en el pasado y destinado a fracasar hasta que compañías como Capcom o SNK demostraran no sólo que se podían seguir haciendo grandes cosas en la lucha 2d, sino que Saturn era el sistema idóneo al que convertir sus éxitos de recreativa en ese campo. Esta nueva entrega de la saga Golden Axe era el primer juego de lucha 2d de la plataforma y, si bien evidenciaba el salto generacional, dejaba al jugador con una sensación de estar a caballo entre lo nuevo y lo de siempre.

El juego parece creado tomando como referencia los éxitos de Capcom del mismo género: los sprites son grandes y están bien animados, el control es el clásico de 6 botones, el diseño de algunos personajes recordará en ocasiones a otros de la saga Darkstalkers y el colorido nos parecerá a menudo el habitual de tantos títulos de CPS2. Contamos con 10 personajes bien diferenciados (aparte del jefe final, del que hablaré más adelante), incluyendo al mítico maloso Death Adder que se niega a morir, entre los que se encuentran descendientes de nuestros 3 antiguos héroes: Gilius Rockhead es el nieto de Gilius Thunderhead, el enano portador del hacha en la trilogía original; Milan Flare es la princesa de uno de los reinos que peligran en esta nueva batalla y descendiente de nuestra carismática amazona Tyris Flare; por último, Kain Blade comparte apellido no con el equivalente a Conan de los primeros Golden Axe sino con el que aparecía en el Revenge of Death Adder, el bárbaro Stern Blade.

Para algunos, este juego tiene un problema común con Eternal Champions y es la discutible falta carisma de los personajes. Bien, es complicado hablar de carisma en personajes a los que no se les dio oportunidad de demostrar nada en posibles secuelas o en algo más de diálogo en el propio juego, pero en mi opinión uno de los puntos fuertes de éste es lo diferentes que son y lo llamativo de sus diseños, aún a pesar de sus controles algo simples. Es decir, el

manejo se asemeja mucho a los Street Fighter de siempre, y tal vez los fans esperaban algo más innovador. A fin de cuentas, no había grandes diferencias con el mencionado clásico, salvo por un par de detalles, uno de los cuales a mí me pareció muy de agradecer, y es que la barra de energía para los supers no se llena a base de ir golpeando sino que, al igual que en anteriores entregas, debíamos recolectar las botellas de pociones que llevan encima esos minúsculos duendecillos, que aparecerán fisgoneando por el escenario en mitad del combate para que podamos quitarles estos preciados artículos a espadazo limpio. Una vez reunamos las pociones pertinentes, que tiemble nuestro enemigo.

El otro aspecto en el que "The Duel" se distancia (nunca mejor dicho) de la serie de Capcom era el uso de zooms cuando los personajes se alejan, al estilo Samurai Shodown y Art of Fighting. No es que este detalle suponga un gran cambio o afecte a la jugabilidad, pero a mí siempre me gustó eso de poder alejarme más del enemigo o ver el escenario completo.

Hablando de escenarios, hay que decir que todos presentan un aspecto notable, aunque también serían ampliamente superados por títulos de Capcom y SNK que no tardarían en llegar a la consola. Aún así, están llenos de color y de pequeños detalles animados (el chicken leg, una de las monturas de los Golden Axe clásicos, moviéndose de un lado para otro, es un buen ejemplo de ello). Por lo general, la música del juego es muy correcta y todos los temas encajan bien con los escenarios, contribuyendo a la ambientación medieval fantástica que podríamos esperar, aunque sin grandes alardes. Los efectos de sonido tampoco son algo espectacular pero funcionan a la perfección: espadazos y hachazos, gritos y lamentos, hielo y fuego o eventuales explosiones fruto de ciertos supers completarán unos combates en los que la ausencia del "contador de combos" también fue criticada.

Y es que Super Street Fighter II había puesto de moda eso de que apareciera en la esquina de la pantalla el número de golpes que habías conseguido encadenar, y parece que a los chicos de AM1 no se les ocurrió incluirlo, privando de este dudoso atractivo a los enganchados "combo-makers" que, imagino, son la mayoría de los aficionados a los juegos de lucha, aunque yo ni siquiera me había percatado de esta ausencia hasta que leí al respecto (no presto atención a eso, o simplemente soy un manta).

No puedo terminar el análisis de hoy sin comentar nada del jefe final, que resultaba no ser Death Adder sino, sorprendentemente, el espíritu de la propia Golden Axe, que se manifiesta de forma física en una armadura dorada con malas pulgas. Si conseguimos vencerla, volverá a convertirse en hacha y, claro está, seremos los héroes de la Tierra Media (ups, me equivoqué de cuento, perdón).

¿Conclusión? ¿Aporta algo? ¿Merece la pena?

Creo que la mejor forma de contestar es que estamos ante un juego injustamente infravalorado por ningún motivo concreto. Sí, tal vez no innovaba en el género, pero tampoco innovaba gran cosa el X-Men Children of the Atom y fue el primero de una gran serie de éxitos de Capcom como licenciatario de Marvel. La triste realidad es que Sega ni siquiera hizo una publicidad destacable de Golden Axe The Duel en Estados Unidos y muchos usuarios ni se enteraron de su salida. En Europa el juego también paso sin pena ni gloria. Pero lo cierto es que la respuesta de los personajes a los movimientos del pad es instantánea, el aspecto gráfico es de lo más vistoso y, en general, se trata de un título muy sólido, sorprendentemente equilibrado y jugable.



CARLOS J. OLIVEROS







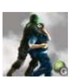
Splinter Cell: Conviction

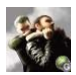


La investigación sobre la muerte de su hija lleva inconscientemente al antiguo agente Sam Fisher a descubrir que ha sido traicionado por su antigua agencia, Third Echelon. Tras sentirse renegado, Fisher se ve envuelto en una carrera contrarreloj para frustrar un complot terrorista mortal que amenaza a millones de personas.

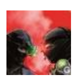
Combinando unas mejoras de juego revolucionarias con un argumento de alto octanaje y sin restricciones, Tom Clancy's Splinter Cell Conviction te arma hasta los dientes con las armas de alta tecnología y las habilidades letales de un operario de élite y te invita a entrar en un peligroso mundo en el que la justicia significa crear tus propias normas.

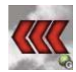
¡Desbloquealos todos!

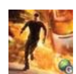

Caza Puntos: 10
Completar cualquier mapa del modo Caza, en cooperativo


Experto Cazador Puntos: 20
Completar todos los mapas del modo Caza, en dificultad novato o normal

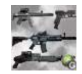

Experto superviviente Puntos: 20
Completar todos los mapas del modo Supervivencia, en dificultad novato o normal

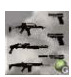

Experto en confrontación Puntos: 20
Completar todos los mapas del modo Confrontación con cualquier tipo de conexión


Maestro de la preparación Puntos: 30
Completar todos los retos de Preparar y Ejecutar


El mejor entre los mejores Puntos: 30
Completar todos los retos de Splinter Cell

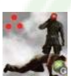

Arma Mejorada Puntos: 10
Comprar las 3 mejoras de cualquier arma

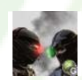

Experto en Armas Puntos: 20
Comprar las 3 mejoras de todas las armas


Coleccionista de armas Puntos: 20
Desbloquear todas las armas


Supervivencia Puntos: 10
Completar cualquier mapa del modo Supervivencia, en cooperativo


Maestro cazador Puntos: 50
Completar todos los mapas del modo Caza, en dificultad realista


Maestro superviviente Puntos: 50
Completar todos los mapas del modo Supervivencia en dificultad realista


Confrontación Puntos: 10
Ganar una partida del modo Confrontación en cualquier dificultad


Maestro del Sigilo Puntos: 30
Completar todos los retos de Desaparición

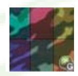

En Plena Forma Puntos: 50
Completar todos los retos


Dispositivo Mejorado Puntos: 10
Comprar las 2 mejoras de cualquier dispositivo


Experto en Dispositivos Puntos: 20
Comprar las 2 mejoras de todos los dispositivos


Variedad Puntos: 10
Comprar un uniforme


Accesorizando Puntos: 10
Comprar cualquier accesorio para cualquier uniforme


A la moda Puntos: 20
Comprar las 6 variaciones de texturas para todos los uniformes


Revelaciones Puntos: 10
Descubrir el secreto oscuro de Anna Grimsdottir


Dificultad Realista Puntos: 50
Completar el modo Historia de un jugador en dificultad realista


Momentos de Calidad Puntos: 20
Invita a un amigo a unirse y participar en una historia cooperativa, o una sesión de juego


Mansión de Kobin Puntos: 20
Completar en modo un jugador la Mansión de Kobin en cualquier dificultad


Diwaniya, Irak Puntos: 20
Completar en modo un jugador el mapa Diwaniya, Irak, en cualquier dificultad


White Box Laboratories Puntos: 20
Completar en modo un jugador el mapa White Box Laboratories en cualquier dificultad


Sede de Third Echelon Puntos: 20
Completar en modo un jugador la sede de Third Echelon en cualquier dificultad

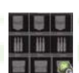

Distrito Centro Puntos: 20
Completar en modo un jugador el Distrito Centro en cualquier dificultad


Sauna de San Petesburgo Puntos: 20
Completar en modo cooperativo la Sauna de San Petersburgo en cualquier dificultad


Complejo Yastreb Puntos: 20
Completar en modo cooperativo el Complejo Yastreb en cualquier dificultad


Hombre de convicciones Puntos: 10
Deja vivir a Reed


Aún Vivo Puntos: 10
Vence a tu compañero en cooperativo y sobrevive.

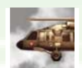

Listo para Cualquier Cosa Puntos: 20
Comprar los 9 accesorios para todos los uniformes

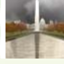

El Cazador Perfecto Puntos: 20
Completar cualquier mapa en modo Caza sin que te detecten, en dificultad realista


El Último Superviviente Puntos: 50
En Supervivencia resistir las oleadas de enemigos en un mapa de una partida en cualquier dificultad


Dificultad Realista Cooperativa Puntos: 50
Completar la historia cooperativa en dificultad realista

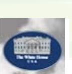

Mercadillo al Aire Libre Puntos: 20
Completar en modo un jugador el Mercadillo al Aire Libre en cualquier dificultad


Aeródromo Price Puntos: 20
Completar en modo un jugador el Aeródromo Price en cualquier dificultad

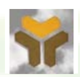

Monumento a Washington Puntos: 20
Completar en modo un jugador el Monumento a Washington en cualquier dificultad


Monumento a Lincoln Puntos: 20
Completar en modo un jugador el Monumento a Lincoln en cualquier dificultad


Depósito de Michigan Ave Puntos: 10
Completar en modo un jugador el Depósito de Michigan Ave en cualquier dificultad

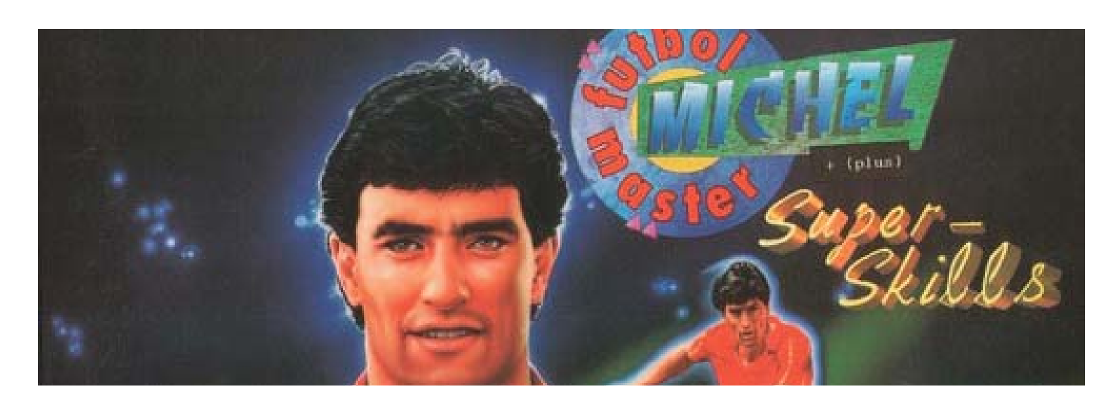

La Casa Blanca Puntos: 20
Completar en modo un jugador la Casa Blanca en cualquier dificultad


Embajada Rusa Puntos: 20
Completar en modo cooperativo la Embajada Rusa en cualquier dificultad


Campos de Pruebas de Modzok Puntos: 20
Completar en modo cooperativo los Campos de Pruebas de Modzok en cualquier dificultad

Juez, Jurado y Verdugo Puntos: 10
Acabar con Reed

Míchel Fútbol Master + Super Skills



El debút de Míchel en los videojuegos

El autor del PixeBlog se llama Jesús Relinque, aunque podéis llamarle Pedja, que ya está acostumbrado. Nacido allá por el 80 en Cádiz, tierra de la que se siente orgulloso y de la que se encuentra exiliado en Sevilla por motivos laborales. Desde muy pequeño empezó en el mundillo de los videojuegos, y ya con su MSX recorrió la Edad de Oro del software español, pasando por Amstrad CPC 6128 Plus, un PC 286, una Super Nintendo, Sega Saturn, Nintendo 64, Playstation 2 y GameCube.

Allá por el año 1989, Dinamic quería preparar un simulador de fútbol que pudiera responder al éxito de ventas que logró el Emilio Butragueño ¡Fútbol! de Topo Soft en nuestro país. Precisamente, este Míchel Fútbol Master coincidió en el tiempo de su lanzamiento con la segunda parte del Butragueño, en un duelo muy madridista en el que, particularmente, creo que salió muy bien parado el programa apadrinado por el ocho del Madrid.

Estamos ante una auténtica figura de nuestro fútbol, con un amplio palmarés en su club, aunque se quedó sin saborear las mieles del triunfo cuando jugó con la elástica nacional, de la que podemos rescatar aquel 'hat-trick' ante Corea del Sur en el que gritó al público el famoso 'Me lo merezco', así como el recordadísimo incidente genital que tuvo con el colombiano Valderrama en un Madrid – Valladolid de liga.

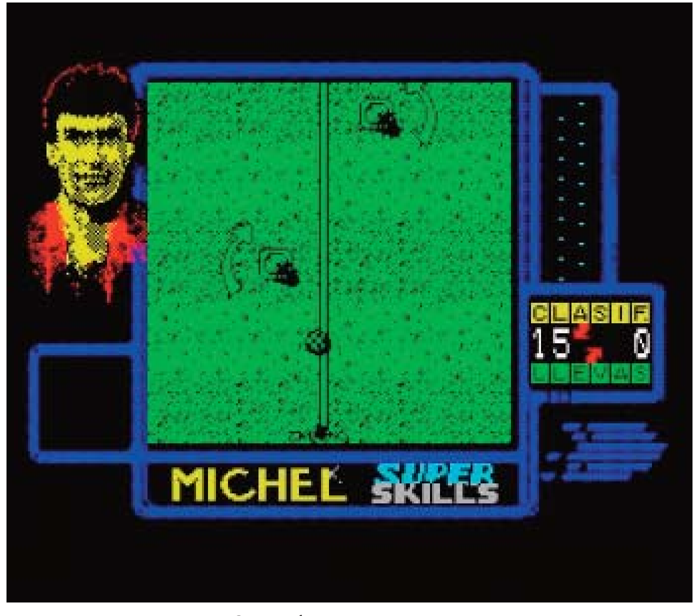
Volviendo a la confrontación



que tuvieron Míchel Fútbol Master y Butragueño 2, especialmente polémicas fueron las coincidencias que podíamos encontrar entre uno y otro juego. Los dos se encontraban estructurados en dos cargas diferentes, una de entrenamiento y otra de simulador de fútbol propiamente hablando. Las carátulas también tenían un cierto parecido en su diseño, con el rostro del futbolista en primer plano central y un par de lances de cada jugador regateando y desmarcándose de los defensas.

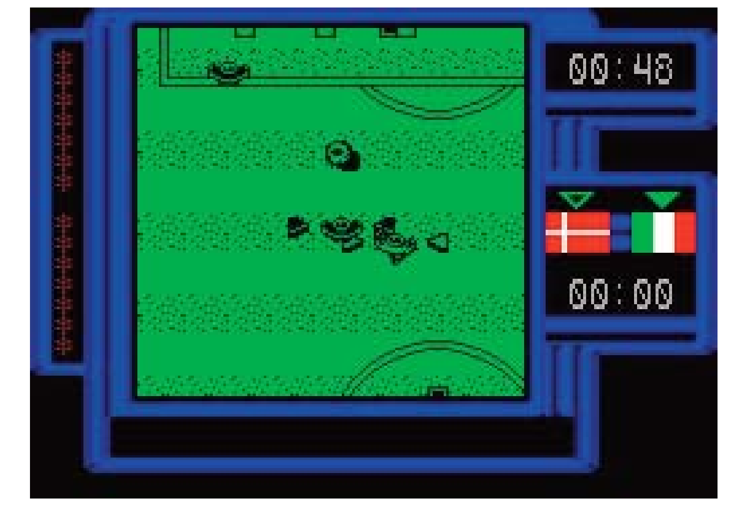
En el presente artículo me centraré en el Míchel Fútbol Master, algo que viene a colación en estos momentos porque hace poco que un compañero de trabajo me ha regalado el juego en su versión MSX, conservado en perfecto estado y en su edición de lujo, con caja grande y manual de instrucciones, perfecto para adornar con fotos el texto que hoy estáis leyendo.

La parte de Super Skills fue desarrollada por un todoterreno del coding nacional, Javier Fáfula, para sus versiones de 8 bits, mientras que la de PC corría a cargo de José García Quesada. La carga se dividía en varias etapas de entrenamiento, las cuales debían ser superadas en riguroso orden para ir jugándolas.



Yo eché de menos en su día que se pudiera escoger libremente una fase para jugarla y practicar, ya que la excesiva dificultad de la segunda etapa, en la que un jugador en primer plano debía hacer controles y pataditas con el balón sin que se le cayera, hizo que pocas personas llegaran a conocer el resto de fases.

Y esas fases incluían un dribling entre conos, práctica de pase al hueco para que el compañero rematara a puerta, otra fase en la que nosotros éramos los que rematábamos un buen pase y la práctica de lanzamiento de penalti. En la versión PC se mejoraban los gráficos y se incluía una tabla de High Scores para los que mejores entrenaban.



Pasando a la segunda carga, aquí encontrábamos fútbol de verdad, puro y duro. Y una simulación de fútbol que tiraba descaradamente al arcade, con un ritmo de juego vertiginoso, al estilo de los Kick Off o del propio Tekhan World Cup, el glorioso arcade en el que se basaba la primera entrega del Butragueño de



Topo.

La segunda carga de Míchel Fútbol Master corría a cargo de Pedro Sudón y con gráficos de Cubedo y Snatcho. La simulación de fútbol de esta carga estaba descaradamente orientada al arcade, con una vista cenital y un ritmo vertiginoso que podía remitirnos al mismísimo Tekhan World Cup, precisamente, el juego en el que estaba inspirado el primer juego de Butragueño.

Teníamos ocho selecciones a escoger para jugar un campeonato que simulaba una Eurocopa; precisamente, los equipos incluidos en el juego son los que participaron en la Euro de Alemania de 1988. Los nombres de los futbolistas eran los reales, y podíamos encontrarnos a auténticas viejas glorias tales como Gallego, Van Basten -el que fuera máximo goleador y campeón de la Euro 88 con Holanda-, Dassaev o Walter Zenga. Curiosamente, en la versión de PC se incluyeron voces digitalizadas que nombraban al futbolista cada vez que un jugador recibía la pelota, a modo de comentarista. Sonaba a lata, pero oye, para la época era una pasada.

El juego contaba con un medidor de fuerza que podíamos rellenar mientras pulsábamos la barra espaciadora, determinando la fuerza y potencia del golpeo de balón. En comparación con su contemporáneo Butragueño 2, hay que decir que en Míchel el medidor de potencia ibn de menor a mayor y cuando superaba la potencia máxima, el medidor comenzaba otra vez de cero; en Butragueño 2 estaba implementado de una forma extraordinariamente cutre, ya que cuando dejábamos pulsado el botón de disparo y se rellenaba el medidor, el partido se congelaba hasta que soltáramos la bola.

Curiosidades de Míchel Fútbol Master

Gracias a que tengo el manual original, me he enterado que en la pequeña introducción que se hace en dicho manual, se habla de la historia y trayectoria de Míchel, sus ídolos (Vicente del Bosque y Antognioni) y unas curiosas declaraciones orientadas a los chavales que querían comprar el juego:

Le diría a un chico que empieza que viera el juego, porque es bastante estimulante jugar al fútbol de esa manera. Yo de pequeño no tenía ordenador pero sí tenía la locura de recortar cromos de los jugadores y hacía fútbol con ellos. Ahora tenéis la oportunidad de hacerlo con un ordenador, que es mucho más divertido.

Míchel fue a las oficinas de Dinamic a ver su juego, acompañado por su compañero Ricardo



Gallego, y comentando que les parecía un juego fantástico en su realización y que se acercaba al deporte del fútbol, algo difícil.

- En los créditos del programa se recoge una inestimable colaboración al periódico AS, seguramente por labores de documentación.

- La segunda carga, el simulador futbolístico, fue utilizado para el juego Simulador Profesional de Fútbol, el que fuera a la postre la semilla de la que germinó la saga PCFÚTBOL.

- El juego podía presumir de implementar técnicas FX, de las que tanto gustaban (y gustan) a los hermanos Ruiz. Por ejemplo, el FX Double Speed consistía en que se podía elegir la velocidad de juego, entre normal y rápida, la cual doblaba el ritmo de juego.

- Otra técnica especial era el Point Pass. Esto consistía en un detalle muy cotidiano hoy día en los juegos de fútbol: cuando se realizaba un pase, en el terreno de juego se dibujaba un recuadro, marcando el lugar en el que aterrizaría el balón.

- El juego permitía simular una Eurocopa con ocho jugadores humanos. Cada jugador defendería a un equipo y se cruzarían con liguilla preliminar y eliminatorias. Se podía hacer que un equipo fuera, en un momento dado, controlado por la CPU, por si el jugador se encontraba indispuesto en ese instante...





texto: PEDJA
cedido por
WWW.ELPIXEBLOGDEPEDJA.COM

Historia del RomHack hispano



Definamos primeramente que el significado de "Romhack", que viene a ser el proceso de modificar una imagen ROM de un juego para editarle sus gráficos, el diálogo, los textos, los niveles de juego, o cualquier otro elemento a nuestro antojo. Teniendo esto en mente, retrocedamos hasta finales de los años 90, allá por el 97 o 98 que fue cuando dio comienzo este fenómeno en nuestro idioma

En un primer momento estaba la FTH (Federación de Traductores Hispanos) de la que formaban parte ilustres de la scene (ya retirados en su mayoría) como _Jonas, Ereza, Krusher, GiO, Vegetal_Gibber, Chrono_ch, etc... Fue como un intento de reunir todas las noticias de traducciones (principalmente de japonés a ingles) y así mismo, ser un lugar de reunión y apoyo para la incipiente comunidad que estaba dando sus primeros pasos. Grupos de traducción como Ereza, Sayans, PKT (Paladin Knights), Vegetal Translations, o la tan amada/odiada a partes iguales Charnego Translations, empezaron a nacer, dando muchísimas traducciones consigo, así como muchas alegrías para los tan sufridos aficionados a la emulación que no sabíamos ingles. Determinemos entonces a esta generación como la primera.

Sabiamente, escudriñaban la tan de por sí, difícil red y penosa conexión existente entonces en el afán de encontrar joyas soñadas de la emulación de NES, SNES, GENESIS y así, llevar a cabo o al menos intentar, editar diálogos y demás. Poco a poco sus esfuerzo dieron frutos, dando pie a las primeras traducciones existentes en la scene hispana. Títulos de gran calibre como, La leyenda de la Cerda, Zelda: A Link to the Past, Final Fantasy, Breath of Fire...

Eran los bosses y punto. A estos hombres les debemos el inicio de todo esto, así como las primeras utilidades y los cimientos en los que se basa este mundillo en habla hispana. Más tarde se creó incluso un canal IRC donde los que por allí andábamos comentábamos cosillas, pedíamos ayuda o apoyábamos. Hablamos ya del año 1999, que fue cuando yo entré en este mundillo.

Más tarde llegó un período de transición entre la llamada 1ª ge-





neración y la 2ª, que comenzó con la desaparición de la FTH pero el nacimiento de Todotraducciones (también conocida como Todotradus o T2).

Situándonos ya en aquel lejano 2000, nacieron multitud de grupos y se unieron a la causa multitud de Romhackers de nueva escuela, como Magno, Lukas, SpctrmXD, Hexplus, Butz, Monicapo, Toruzz, yo mismo (Faloppa)... Esto conllevo otro aluvión de grupos nuevos (Traducciones Lukas, Phoenix Flame, Dark Devils, Rod Traducciones) y traducciones que marcaron un antes y un después, al igual que el conocimiento de la causa que portábamos, siendo cada día más visitada, apoyada y entendida.

Secret of Mana, Tales of Phantasia, Final Fantasy IV/V/VI, Breath of Fire 2, Chrono Trigger, Phantasy Star, Dragon Ball Z RPG, Vagrant Story... Fueron grandes y buenos tiempos para la scene, de verdad. Ahí comenzamos todos una amistad que a día de hoy perdura. Aunque ya muchos no estén o participen menos de lo que quisieran, es innegable su labor y lo que han hecho por la comunidad para que a día de hoy sea lo que es.

Esta época dorada duró hasta el 2006 donde dormíamos con la pena de la desaparición de Todotradus pero con la esperanza real de coger su experiencia y que nacieran los que, a día de hoy, son los 2 pilares principales de la nueva 3ª generación. El manual/tutorial de Pablito's "El fascinante mundo del Romhaking" y el nacimiento de Romhack hispano.

Es lógico hablar del nacimiento de grupos del calibre de TalesTra, Chrono Traducciones, Vagrant Translations, Artema... y traducciones hasta el día de hoy como, Tales of Eternia/Abyss, Chrono Cross, Xenogears, Grandia, Fire Emblem, u otras grandes que aun están en fase final como, Final Fantasy Tactics, Wild Arms 2, Kingdom Hearts:RE, Tales of Vesperia... Así como nuevos/as Romhackers unidos a la causa y que dan más prestigio si cabe a esta afición y hacen que siga más viva que nunca: Saito, Gadesx, Klint, Chuchoamor, Chronos_699, Rigle, Axxel, Eliseo09, Skybladecloud... y muchos otros que me dejo en el tintero pero que si no, no terminaríamos nunca.

¿Qué nos queda por ver, por disfrutar, por traducir? Tantos juegos y tan poco tiempo... Tantas obras que lo merecen y tan difíciles de llevar a cabo... Es sin duda alguna un mundo completo y en continuo crecimiento, donde los más viejos del lugar como Magno, siguen al pie del cañón, donde nos dejaron grandes amigos que aún echamos de menos, donde otros desaparecieron sin dejar rastro, donde día a día nacen nuevos Romhackers dispuestos a hacer esto aun más vivo, donde aun esperamos con ilusión traducciones que llevan años en proceso, donde sonreímos al recordar esfuerzos titánicos de horas sin ánimo de lucro para darnos momentos inolvidables...

Por lo tanto gracias por tan grata labor, a veces nada recompensada, otras tan gratificante que desde hace ya 13 años nos hace disfrutar tanto. A tantos y tantos amigos/as que nos han dejado en este tiempo su esfuerzo, traducciones y sobre todo, su gran sello. A todos los que un día apoyasteis de una manera u otra, este mundillo.

Sirva este artículo a modo de homenaje.

Texto: FALOPPA
cedido por
WWW.PIXFANS.COM


Que no te cuenten cuentos
Games Tribune Magazine, cada mes en tu pantalla

Cel Shading

Cosas que hacen gracia con videojuegos













WWW.TORTUGASRADIOACTIVAS.COM

Entretenimiento al por mayor





Me acuerdo en mis tiempos mozos que, en ocasiones, no era capaz de pasarme una fase y por más que lo intentaba no podía. Algo parecido a lo que me pasa ahora con Megaman 9 pero en versión tierna infancia. En esos casos uno recurría al adulto más cercano, pero como el adulto era aún más torpe que tu en los videojuegos pues cobra fuerza la figura del hermano mayor, o el primo pesao, depende de cada familia.

En mi caso era mi hermano, me pasaba esa pantalla y todos felices, el problema es que si no pude pasarme la anterior, la siguiente ya ni te cuento. ¿Cual era la moraleja? Si te lo quieres pasar, intentalo, si sigues sin poder, lo vuelves a intentar, y si, a pesar de que lo intentas con todas tus fuerzas tampoco eres capaz, pues a lo mejor es que ese juego no está hecho para ti, o tal vez hay que seguir intentandolo, pero no pretendas ser mejor de lo que eres sin esforzarte.

Por eso nunca he entendido las trampas en los videojuegos. Se da con cierta frecuencia en el juego online. Personajes trucados que van a velocidad de la luz, que siempre ganan, con una fuerza que de un toque te tumban, ¿donde está la satisfacción en eso? Tienes el ranking más alto… ¿Y? Si no eres capaz de ganar una carrera a Mario Kart, tener un buen equipo en Monster Hunter 3 o luchar de tu a tu en Tatsunoko vs Capcom sin necesidad de hacer trampas, y tampoco encajas una derrota con normalidad pues eres un triste. Se desvirtúa toda la diversión con el único objetivo de ganar en algo tan trivial, tan de pasatiempo, tan de competición sana como es un videojuego. Dejé de jugar online a Pro Evolution Soccer de Wii al ver como no fui capaz de ganar ni un solo partido. No es que fuese un paquete, posiblemente si, es que no encontré a casi nadie que aguantara hasta el final del partido si preveía una derrota, no vaya a ser que su ranking se fastidiase ¿Hay algo más estúpido? Si, pagar por ello.

Leo en El País (prensa generalista + videojuegos= peligro) algo que, lo reconozco, desconocía totalmente. Jarcoretas de palo que pagan por tener mejores recursos en World of Warcraft. Pagan no con corticoles o similares, sino dinero real por que les proporcionen algo que podrían hacer ellos mismos jugando. Jugar a un videojuego, es una tontería pero hay gente que no quiere hacerlo, quiere la recompensa de haber jugado pero sin haberlo hecho, prefiere que otro haga el trabajo sucio, farmee un rato, suba niveles, luego le presente factura por los servicios prestados y así plantarse ante sus amiguetes (de palo también) con el mejor personaje posible. Lamentable.

Texto: M. Kinopio
cedido por
www.lagrann.com

Permítanme parar, gracias





Ya no soy un jugón como antes. El llegar a casa, encender el ordenador y pasarme tres horas seguidas en una partida a Age of Empires 2 (cuando la podía haber terminado en dos, pero uno es de los que si tienes que arrasar, arrasa hasta al explorador extraviado) ha pasado a la historia. Soy uno de aquellos que agradece que haya puntos de guardado cada cinco pasos o que en Wii proliferen los juegos arcade de encender y jugar durante unos minutos.

Breves dosis de diversión virtual para poder acabar relajado el día. Pero llega cuando puedes echarle horas, te olvidas del reloj y solo existe la pantalla para tí... hasta que suena el timbre, salta el 'plin' del microondas, oyes el olor a (re)quemado de la cena, el perro decide tener una relación carnal completa con tu pierna derecha, te llama el colega soltero para ir de caza nocturna, explota un volcán en Islandia, y tantos otros imprevistos que te obligan a poner un 'pausa' a tamaño 32 en tu televisor. Eso, si puedes.

En abril, Wiiware es feudo español. Un feudo chapado a la antigua, pues tanto Chronos Twins DX (Enjoy Up) como Zombie Panic in Wonderland (Akaoni) son puros tributos a la vieja escuela, para alegría de todos los canosos del lugar y descubrimiento de los más yogurines.



Pero ambos juegos, que comparten la característica retro pero se parecen tanto como una castaña y un huevo, tienen otra cosa en común: no tienen botón de pausa. Algo se les ha pasado por alto al testeo de Nintendo, que no puedes parar de jugar porque ¡ no hay botón para ello ! Gracias al Dios Miyamoto que el wiimote tiene el botón HOME que te permite hacer un stop en el trayector. Pero cosas tan simplonas como tener un menú ingame para poder toquetear la configuración, o ver el tiempo que te queda o puntuación que llevas se echan en falta cuando no las tienes.

Puede que sea un descuido, puede que un homenaje a las partidas non stop sin concesionas para ir a mear de la vieja de escuela de la que tanto beben ambos títulos. Vaya usted a saber.

Texto: VIDS
cedido por
www.lagrann.com

Aladdin II





Mega Drive y las licencias Disney

Como cada mes, aquí tenéis la sección de juegos no licenciados. Este mes, Hombre Imaginario nos habla de Aladdin II para Mega Drive. Pese a existir un Aladdin para la consola de Sega, era distinto al de Super Nintendo. Así que, ¿porqué no disfrutar de ambas versiones?

Todos conocemos ya la historia de Capcom y Virgin desarrollando juegos basados en licencias Disney para Super Nintendo y Mega Drive, respectivamente. El caso de la adaptación de la película Aladdin es uno de los más representativos, por las enormes diferencias entre ambas versiones, como sabemos. Aunque los dos eran entretenidos (y bonitos) juegos de plataformas, el primero tal vez se centraba más en la exploración de grandes escenarios, mientras que el segundo tenía su mayor fortaleza en las animaciones de los personajes, extremadamente fieles al estilo de la película (por supuesto, había muchas más diferencias destacables dado que eran juegos totalmente distintos, pero no vamos a enumerarlas aquí). La versión de Mega Drive recibió todo tipo de críticas positivas y, si mal no recuerdo, la de PC sería prácticamente idéntica, salvo por la no limitación de colores.

Imagino que a Disney le debió gustar más la visión de Virgin, dado que a partir de la siguiente película (El Rey León en 1994), sería esta desarrolladora la encargada de crear las versiones para ambas consolas. El caso es que hubo unos simpáticos piratas chinos (al menos, normalmente son chinos) que tenían ganas de disfrutar también del Aladdin de SNES en sus Mega Drive...

Así que este Aladdin II no está basado en la secuela del famoso clásico de Disney ni en la posterior serie de animación. Simplemente, sería el segundo juego de Aladdin aparecido en Mega Drive, aunque fuera de forma ilegal. Una suerte de volcado con pérdidas del original de SNES en un cartucho de Mega Drive. Bastante fiel, sí, pero con pérdidas más o menos evidentes.

El juego arranca con la conocida intro que nos cuenta un poco la historia del principio de la película, y pasamos a una pantalla de título con los protagonistas volando en alfombra, pero sin opciones ni la posibilidad de introducir password, lo que obligaría a terminarse el juego de un tirón. Los escarabajos que aparecían en determinados puntos de los escenarios a modo de checkpoint también brillan por su ausencia, y en su lugar encontraremos corazones (es decir, nos sube la vida). No obstante, para paliar la frustración de tener que empezar desde el principio del nivel si nos matan, estos escenarios están acortados. Y otros, como el del vuelo en alfombra o el interior de la lámpara, han desaparecido por completo.

Los movimientos de Aladdin siguen siendo los mismos, y la mayoría de enemigos se pueden derrotar al caerles encima (aunque nunca entendí por qué tenía que hacer una pirueta para noquearlos). Tanto los personajes como los escenarios están ripeados del original, claro está, pero se han reducido los frames y la detección de colisiones es algo floja, aunque sin llegar a lo irritante de otros piratones. También faltan algunas animaciones de fondo, como Abú o la Alfombra andando, o Jasmin en el último nivel, aunque eso no afecta a la jugabilidad. Lo que sí cambia es el comportamiento de algunos jefes: el primero está menos animado que un cartón de leche, mientras que la última batalla contra Jafar requiere una estrategia totalmente distinta al original puesto que su patrón de ataques es diferente, y el movimiento del suelo también se ha eliminado.

Los efectos de sonido son más o menos fieles, pero tanto los colores como la música se ven tocados en este cutre port. Gráficamente estamos ante un piratón muy, muy correcto, aunque el contraste de colores es mayor al tener una paleta más reducida (no obstante, estoy convencido de que, con los medios adecuados, el apartado gráfico podría haberse optimizado bastante más). La falta de más colores se hace especialmente evidente en niveles como el de las azoteas ruinosas (porque yo lo valgo las llamo así), donde la versión de SNES contaba con tonos bien diferenciados para cada plano de scroll o, al menos, para cada zona de la ciudad. Hablando de lo cual, el scrolling de este piratón es prácticamente nulo.

La música es seguramente el apartado que más ha sufrido. Y es que para los más de 20 escenarios sólo hay unos 4 temas musicales que se van alternando. Y si no recuerdo mal, sólo el primero pertenece al juego original. Los demás los habremos escuchado ya en otros no licenciados. De hecho, creo que al menos uno es del Donkey Kong pirata que ya comentamos en su momento. Todo esto hace que en ocasiones la música no encaje en absoluto con el estilo del escenario: un nivel que requiere correr y esquivar la lava o las rocas puede tener una música lenta y simplona.

A pesar de los defectos citados, estamos ante un port, o hack, o como queramos llamarlo, bastante aceptable en líneas generales. Si no fuera por la flagrantes carencias en materia musical (bueno, y por la falta de programación un pelín más pulida), podría estar al nivel de muchos juegos oficiales. No entre los mejores, eso desde luego, pero entre muchos mediocres, sin duda.

carlos j. oliveros oña







Cambiando el analógico a nuestra PSP

Una operación mucho más sencilla de lo que en principio pueda parecer, y que todo el mundo puede hacer en casa



Localizados los 6 tornillos con cabezal de estrella de la parte inferior, es hora de hacer uso de nuestros destornilladores de precisión

Un compañero, me ha traído una PSP para que le cambie el analógico, resulta que depende de cómo el analógico le fallaba y no le respondía.

Él mismo se consiguió el recambio en ebay y sólo le costó unos 7 euros por lo que si os falla, os animo a cambiarlo o repararlo, realmente es muy sencillo.

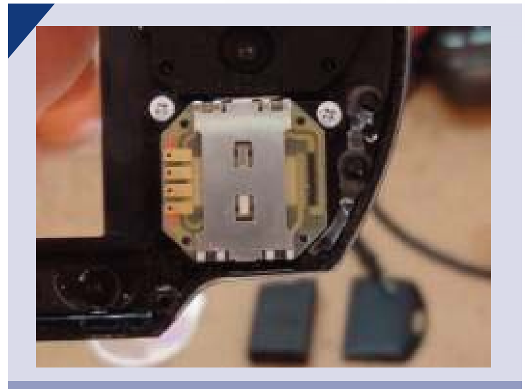
Lo primero que haremos es darle la vuelta a la PSP y sacarle la batería. Veremos que en el hueco de la batería hay la etiqueta de garantía. Debemos levantarla porque debajo hay dos tornillos. En las fotos siguientes os muestro de color amarillo los sitios donde hay los tornillos que unen las carcasas de la PSP. Son tornillos de estrella pequeñitos. Para ello os recomiendo haceros con un set de destornilladores de precisión.



El séptimo tornillo se encuentra situado en el lateral inferior de la máquina. Algunos modelos poseen la tornillería bastante apretada

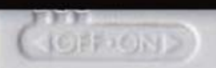


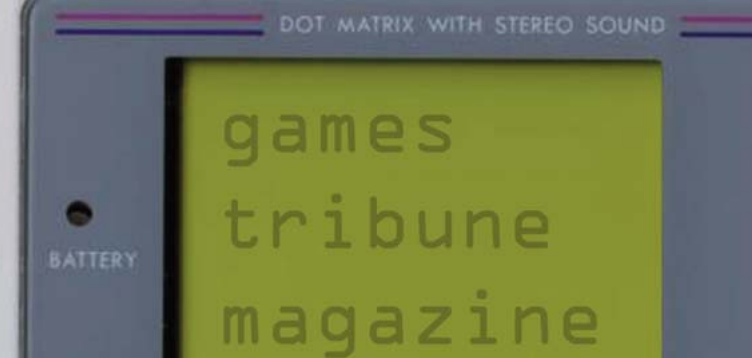
Agenciarse un stick analógico no resulta ni complicado ni excesivamente caro. Perfecto para bricolaje casero



Aflojando los dos tornillos que sujetaban el antiguo, lo sustituimos por el nuevo en un santiamén

Aprovechando que tenemos la máquina sin las carcasas, es la excusa perfecta para darle una buena limpieza a fondo para eliminar las molesta suciedad que acaba atrayendo. Ojo al cerrar, que no se os cuele alguna mota de polvo en la pantalla





Nintendo GAME BOY™

